# Enciclopedia de las HADAS los ELFOS y los GNOMOS

*El gran libro de los espíritus de la naturaleza ilustrado a todo color*

*Jeanne Ruland*

EDICIONES OBELISCO

**a autora**

anne Ruland recorre el mundo hace más de diez años como azafata de uelo. A lo largo de este tiempo ha ido adquiriendo múltiples conocimientos bre las distintas facetas de la creación. Descubrió ya de muy joven la guía e spiración del Reino Invisible y, con ello, la increíble fuerza y plenitud que vida tiene preparada para los humanos. Esto es lo que quiere transmitir a s demás a través de sus libros.

**l libro**

ste libro es un compañero cariñoso e informativo en el camino hacia el Reino atural. Menciona las distintas vías y posibilidades que existen para entrar contacto con la esencia de la Naturaleza.

Antiguamente, los seres humanos, el Reino Natural y el Reino de los ielos estaban relacionados. Todavía hoy el hombre es un intermediario entre s distintos mundos y tiene la posibilidad de recuperar este vínculo. El saber ha renovado con el paso del tiempo. Muchas personas abren su corazón, rque oyen palpitar en su interior los latidos de la Madre Tierra. Pero aún saben cómo restablecer este vínculo. Para estas personas, y para todas uellas que quieren reencontrarse con los amigos del mundo fantástico de niñez, este libro puede serles muy útil.



*Jeanne Ruland*

# *Enciclopedia de las hadas, los elfos y los gnomos*

## *El gran libro de los espíritus de la naturaleza*

EDICIONES OBELISCO

Si este libro le ha interesado y desea que le mantengamos informado de nuestras publicaciones, escríbanos indicándonos qué temas son de su interés (Astrología, Autoayuda, Ciencias Ocultas, Artes Marciales, Naturismo, Espiritualidad, Tradición...) y gustosamente le complaceremos.

Puede consultar nuestro catálogo en www.edicionesobelisco.com

**Colección Magia y ocultismo**
ENCICLOPEDIA DE LAS HADAS, LOS ELFOS Y LOS GNOMOS
*Jeanne Ruland*

1ª edición: septiembre de 2007

Título original:
*Feen, Elfen, Gnome. Das grosse Buch der Naturgeister*
Traducción: *Katinka Rosés & Natalia Franch*
Corrección: *Anna Ubach*



Edita: Ediciones Obelisco S.L.
Pere IV, 78 (Edif. Pedro IV) 3ª planta 5ª puerta
08005 Barcelona-España
Tel. 93 309 85 25 - Fax 93 309 85 23

Paracas 59 Buenos Aires
C1275AFA República Argentina
Tel. (541 -14) 305 06 33 Fax (541 -14) 304 78 20
E-mail: obelisco@edicionesobelisco.com

ISBN: 978-84-9777-352-2

# *Índice*

## *Índice*







## *Los Libros Sagrados de la Naturaleza*

*Las indicaciones del Creador*
*están escritas en nuestro corazón y pensamientos,*
*en los Libros Sagrados de la Naturaleza*
*que cada uno puede leer para sí mismo.*

*Cada día, en las pequeñas creaciones,*
*en las hierbas y árboles,*
*en las cosas que crecen,*
*en el viento, truenos y lluvia,*
*en los mares, lagos y ríos,*
*en las montañas, rocas y arena,*
*en la presente fuerza del sol,*
*en la magia de la abuela luna,*
*en los secretos de las estrellas.*

*Todas estas cosas espirituales son nuestros maestros.*
*También nosotros tenemos seres celestiales en nuestro interior.*
*Éstos nos pueden mostrar la sabiduría de nuestro corazón.*

*El Creador nos ha dado el saber*
*de la belleza y el amor, y la alegría y paz en nuestro corazón.*
*Con este tesoro podemos abrirnos a la esencia de todas las cosas,*
*para que nos enseñen y nos guíen por el buen camino.*

*(Anónimo)*

# *Introducción*

Antes de empezar a transmitir lo que he vivido e investigado, quisiera explicar algo sobre mí:

## *La naturaleza*



Cuando éramos niños, pasábamos mucho tiempo en el exterior. Gracias a eso, pude iniciar mi relación con la naturaleza con tranquilidad y profundidad. En la adolescencia, nos juntábamos a menudo en grupos y dormíamos fuera, en tiendas de campaña. Nuestro tiempo transcurría en constante contacto con la naturaleza. De más mayor empecé a viajar: India, Nepal, Canadá, Australia, Nueva Zelanda, América, África, Tailandia... Casi siempre hacía estos viajes sola, pero a veces alguien me acompañaba. Como normalmente sólo teníamos los billetes de avión, el resto del viaje era una aventura. De esta manera los acontecimientos que nos deparaba el viaje estaban abiertos y podíamos fluir con ellos. Por esta razón no era excepcional que a menudo tuviera que dormir fuera, en una tienda de campaña. A veces me sentía feliz por el simple hecho de haber superado la noche y el miedo. A veces disfrutaba de la oscuridad de la naturaleza hasta que me dormía. A veces celebraba la nocturnidad en la naturaleza, me sentía protegida y unida a ella. Vivía acontecimientos increíbles e inolvidables, tenía encuentros, sueños, y experiencias profundas, según mi estado de ánimo, las circunstancias, el lugar, los seres y las personas con las que compartía el lugar. Más tarde averigüé que todo esto tenía que ver con la resonancia interior: nadie llega a un lugar por casualidad y vive en él determinados acontecimientos; siempre es un espejo del estado interior de uno mismo.

Lo que viví y descubrí en la naturaleza es un sentimiento profundo y religioso. Sentía que formaba parte de algo mayor. Me sentía «todo en uno». Cuando por las noches pasaba horas mirando el cielo estrellado, comprendía que la Tierra es un planeta diminuto en el universo infinito, que gira sobre sí misma y alrededor del Sol junto a otros planetas.



Y sobretodo entendía que estamos ligados a las estrellas. En Ecuador y en Nepal las estrellas parecían estar muy cerca; en Alemania, mucho más lejos.

Averigüé y comprendí que la naturaleza es más grande y poderosa de lo que podemos llegar a imaginar, y que todo tiene su lugar, su tiempo y su función especial. Cuando estaba tumbada bajo viejos árboles, reconocía templos, catedrales y torres celestiales en una medida y tamaño que no encontraba en el mundo de los humanos. A menudo sentía un respeto profundo, descubría una Santidad y me invadía una gran sensación de amor hacia este planeta, hacia sus seres, sus paisajes y su naturaleza. Me sentía bendecida, protegida, obsequiada, ligada, unida y bien tratada. A través de la naturaleza he llegado a comprender muchas escrituras sagradas, verdades y mensajes de los maestros. Ella lo une todo. Todos vivimos y nos transformamos en ella.

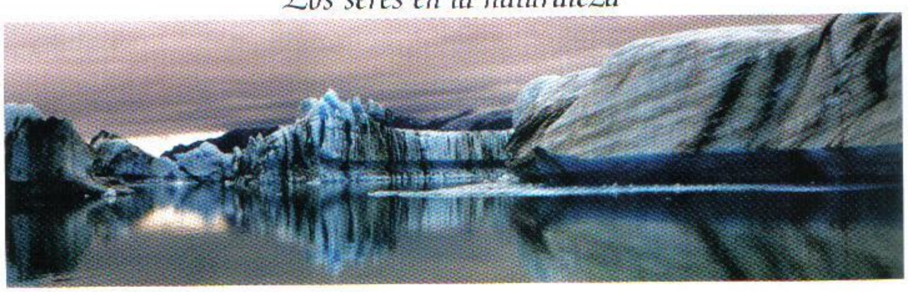
En la naturaleza no hay separación, diferencias, valoración. Todo el mundo puede ser feliz o no. Influyen las leyes cósmicas. Muchas veces nos alimentados en la fuente original y nos encontramos de nuevo en el paraíso; a veces deambulamos por el desierto, a veces después de una subida nos vemos obligados a bajar, pero donde acaba la noche empieza el día. A veces éste es muy frío y amenazante, luego vuelve a ser suave, caliente y seguro. Podemos dividir el agua y atravesarla en vez de hundirnos en ella. La naturaleza es interior a la vez que exterior, y se encuentra en todas partes. La naturaleza es para mí una gran maestra y una escritura sagrada viva.

Formamos parte del círculo de los humanos, pero además existen en la naturaleza más círculos y mucho más antiguos. Cuando veo montañas maltratadas y cómo los humanos viven entre ellas, cuando veo desiertos de guijarros, ríos alineados creados por seres humanos en un momento de locura, cuando oigo hablar de experimentos atómicos, cuando veo una fuente de piedras preciosas que se ha partido por la mitad, en vez de permanecer en el templo de la naturaleza, donde hubiera podido visitarse en su estado puro, y todo esto motivado por el poder y la ambición, siento dolor. Es el dolor de la humanidad. Cambios climáticos, inundaciones, desprendimientos de tierra, terremotos, todo esto no es una venganza de la naturaleza sino más bien las consecuencias del comportamiento humano.

La Madre Naturaleza nos cuida y nos guía si nos preparamos para entrar en contacto con ella, si escuchamos sus consejos, reconocemos sus señales, prestamos atención a sus seres y la tratamos con amor. Ésta ha sido mi experiencia hasta ahora. Yo creo en la naturaleza, pues es más fuerte y poderosa de lo que nos imaginamos. Su fuerza de autocuración es increíble. Se la puede herir pero no destruir. Lo mismo pasa con nuestra alma. Las personas que están muy unidas a la naturaleza siempre encontrarán el camino correcto hacia sí mismas.

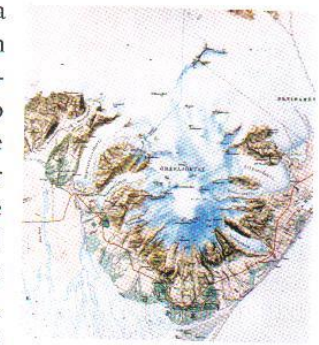
Hasta aquí mis experiencias en y con la naturaleza. En este ámbito, los cuentos son buenos guías.

## *Los seres en la naturaleza*



Mucho tiempo antes de empezar a escribir descubrí algo que se producía en mi interior: experimentaba «sueños diurnos» en los que me hallaba en un glaciar de Islandia recibiendo clases de un ser de la naturaleza. A menudo estuve allí y viví muchas cosas. Tras este tipo de experiencia me sentía muy despierta y fresca y con necesidad de escribir lo vivido y experimentado. Lo que vivía se diferenciaba claramente de un sueño, pues nada estaba borroso, poco claro o incierto. A continuación describiré mi primera experiencia:

Salía de mi cuerpo, aterrizaba en una isla y esperaba en el puerto a ver si llegaba alguien en un barco. Una buena amiga pasaba casualmente por allí, pero se encontraba con su familia y no tenía tiempo para mí. Así que se fue. Tras esperar largo rato, me quedó claro que debía buscar algo yo sola. Un curioso transeúnte me dio una postal. La estudié y llegué a la conclusión de que me debía encontrar en Islandia. En el centro de la postal podía distinguir un glaciar que me observaba, así que arranqué a correr.



Al mismo tiempo, la zona se volvía cada vez más solitaria e inhóspita; no se veía ni un alma. Yo seguía caminando, hasta que me encontré frente a un gigantesco glaciar. El hielo en el centro del corazón de Islandia. Éste se abrió de repente ante mí y fui absorbida por el glaciar. Fue toda una sorpresa descubrir que sentía calor, aunque siempre había asociado el hielo con el frío. Los espacios a los que llegué eran de un color azul intenso. Sorprendida, averigüé que aquí bullía vida. Surgían seres que parecían humanos, pero que estaban creados de forma distinta y que tenían dimensiones curiosas. Eran muy particulares e iban vestidos de maneras diferentes; algunos llevaban túnicas ligeras, otros trajes medievales, otros iban cubiertos con harapos de distintos colores y formas… Tenían algo diferente, definitivamente no eran humanos. Sus ojos eran como mares negros en los que no se reflejaba nada. Algunos se comportaban de forma muy dispar: parpadeaban, arañaban, pronunciaban frases que interrumpían a la mitad o que no tenían ningún sentido, cambiaban de repente sus vestidos, hacían muecas, payasadas, risas por aquí, gorgoteos por allá. Una felicidad especial invadía aquel espacio. Aunque estos seres parecían adultos, se comportaban como niños. Y yo me sentía muy extraña en su presencia.

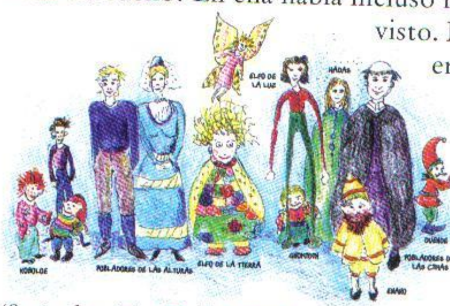
Todavía no sabía qué era todo aquello. Llegué a una sala llena de extrañas inscripciones que habían sido grabadas sobre piedra, bronce, papel y hielo. Un vigilante de mirada severa guardaba el lugar, en algunas partes ordenado y en otras desordenado, que yo asociaba a una especie de biblioteca. Cada vez que yo me fijaba en una inscripción e intentaba comprenderla, parte de la sala se vaciaba y desaparecía como si se hubiera evaporado, o bien se configuraba de un modo completamente diferente ante mí. Aunque esto me confundía, seguí avanzando.

Finalmente llegué a una sala muy luminosa. Parecía una iglesia o una catedral. De repente me vi ataviada con un vestido blanco que parecía un traje de boda. Pero no tenía ningún novio. Había muchos seres distintos reunidos. No sabía si me sonreían o se burlaban de mí. Entonces se me acercó una especie de sacerdote. Levantó con mucha ligereza una pica de bautizo de piedra y vertió sobre mí toda el agua que había en su in-

terior. Estaba un poco desconcertada, pero enseguida el agua se secó. El sacerdote me observaba sonriente y, de repente, supe que me encontraba ante un ser natural. Entonces pude verlos: elfos, hadas, enanos, gnomos, vulcanis, los representantes del pueblo diminuto. Todos reían, saludaban y me sonreían. Tenían su propia forma de comportarse, donde el sentido se encuentra en el sinsentido.

Al reconocerlo, experimenté una pequeña iluminación y me invadió un sentimiento de felicidad. Entonces mi mirada se detuvo en un bello rosetón. Éste empezó a moverse lentamente, pero cada vez giraba más rápido. En él vi ángeles, seres iluminados, criaturas de la naturaleza, seres humanos y también demonios. Cada vez se movía a más velocidad hasta que se desintegró en mil pedazos. Reconocí que todas estas partes eran fuerzas anímicas, también mi alma. Cuantas más partes integre en mí y más me una a ellas, más completa seré –pensaba– y mayor será mi comprensión. Hasta que me funda con la unidad. En este momento me uní de nuevo con los seres naturales, con los seres de mi verdadera naturaleza. Justo en ese momento se abrió un túnel de luz y, antes de darme cuenta, ya estaba de nuevo en la superficie terrestre.

Todo era tan real que en todo momento me mantuve despierta. La unidad estaba en mí como una experiencia de mi pasado. Como si hubiera transcurrido un día. En ningún momento tenía la sensación de haberme dormido. Escribí esta vivencia y, al terminar, pedí recibir una señal. Un día más tarde me visitó una buena amiga, precisamente la que había vislumbrado en la escena del puerto. No sabía nada de lo relacionado con Islandia. Me trajo una postal de Islandia y me dijo que quizá podía utilizarla. Era realmente impresionante: ¡la postal era igual que la de mi sueño! En ella había incluso representados los seres que había visto. Me invadió una gran alegría. Ésta era la señal que había pedido. Tras esta experiencia, descubrí que mi visión de los seres naturales se había ampliado. Desde entonces puedo verlos con los ojos abiertos, sin esfuer-




*(Según el modelo «Hidden Word Map–Islandia».)*



zo, en la naturaleza o en imágenes de ella, en las personas, animales y plantas. Los seres naturales tienen su propia manera de mostrarse y comportarse.

Desde entonces muchas noches he estado en ensueños en este glaciar y también en otros lugares de la naturaleza. He podido descubrir muchas cosas de este maravilloso mundo donde habitan estas criaturas naturales que son capaces de transmitirnos su fuerza mágica.

## Dibujos y fotografías

Las imágenes de este libro tienen su propia historia. Yo pinto desde hace tiempo; pintar abre nuestra puerta interior hacia el corazón y el alma. En la época en la que Iris Merlino ilustraba nuestra trilogía de ángeles, maestros y espíritus de la naturaleza (ver anexo) yo no tenía necesidad de pintar. Pero cuando aparecieron los seres naturales me volví intranquila. Y no me podía explicar esta intranquilidad. Un día que estaba ordenando el trastero, encontré diarios personales que había escrito con trece o catorce años. En ellos había pequeños aguatintas de seres que había dibujado de la naturaleza o bien a partir de mi imaginación. Posteriormente he dibujado en muchos viajes. Por lo tanto, mi visión de los seres naturales no estaba cerrada y mi relación con ellos todavía no ha terminado.

Si sigues las imágenes y los seres, empezarás a ver a estas criaturas por todas partes. Son las huellas finas y visibles de una luz. Nosotros somos sus huellas fijas y toscas. Todo es energía que se refleja de forma delicada o basta. Así podemos reconocer con qué tipo de energía entramos en contacto y cómo podemos unirnos a ella. Estas criaturas de la naturaleza son figuras de la creación. Ya pueden ser feas, feroces o amables, compasivas o traidoras. Tan sólo reflejan la imagen de la persona que tienen enfrente. Pues también ellos no sólo ven la forma de la persona humana, sino la energía que ésta desprende, y como ésta puede cambiar rápidamente.



En estas fotos han cooperado muchas personas (*véase* anexo de imágenes). Algunos dibujos del libro se han realizado paso a paso, como aquí se muestra: el color y la representación son interpretaciones propias.



El trabajo práctico me ha enseñado que la indumentaria con la que se muestran tampoco es producto de la casualidad. A través de su vestimenta, los seres naturales se refieren a una época diferente de la nuestra. Quizá fue el tiempo en el que el ser humano perdió el contacto con la naturaleza, o bien es un aviso de que debemos reprender algo que abandonamos en este período. Hay infinitas posibilidades. Los seres naturales pueden guiarnos. Podemos dejarnos transformar por ellos y dejar que nos enseñen. Nos ofrecen muchas posibilidades de curación. Cuando el corazón se abre, la luz puede entrar en todas partes.

Otra anotación referente a las aguatintas en el diccionario de los espíritus de la naturaleza: sólo han sido pintados por mí en parte, el resto ha sido creado a partir de modelos antiguos y tradicionales.



# Preámbulo

*«El sentimiento religioso natural de toda persona es ser todo-en-uno con la naturaleza. De este modo encuentra silencio, envergadura y contacto con el infinito, el espíritu que lo envuelve todo.»*

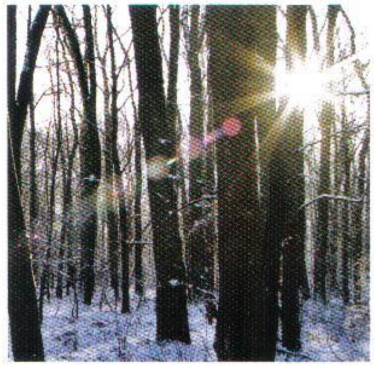
JEANNE



Los Reinos Naturales son más fuertes que nunca. Quien entra en contacto con ellos en el día a día, está cruzando el umbral que lleva al alma antigua y mágica de la naturaleza. Se une a la conciencia de la Tierra y se abre hacia otra forma del ser, que también puede ser de mucha ayuda en la realidad cotidiana.

La naturaleza es inteligente y consciente de sí misma. Inteligencias superiores, que tratan con la unidad y conexión de todas las cosas, rigen los acontecimientos de la naturaleza. Los árboles y las plantas son guiados por una inteligencia que actúa igual que nuestro cerebro. Los animales también son guiados por fuerzas similares a las nuestras. Los minerales y las piedras son la masa que lo mantiene todo unido; están en contacto con reinos cósmicos superiores y más desarrollados. El tiempo y sus formas son regidos por los Seres del Aire. Nosotros estamos relacionados con todo a través de nuestro campo energético. Así influimos por ejemplo sobre los Seres del Aire, que a su vez influyen sobre nosotros. Todo está relacionado y tejido en el gran tapiz de la vida.

Las formas de comunicación e intercambio con las inteligencias de distintos seres es diferente a la que hemos utilizado los últimos siglos. Las inteligencias, los seres, los mundos que coexisten con nosotros en este planeta utilizan un lenguaje universal, el idioma del alma: imágenes, símbolos, sonidos, colores, formas, luz y sombra, energía... Podemos sentir



la presencia de otros seres si salimos del campo en el que nos movemos y abrimos todos nuestros sentidos, pues en realidad todo está unido. Todo es uno. Nada existe fuera de esta unidad. Todos compartimos el mismo aire, la misma agua, la misma tierra, el mismo calor, el mismo sol. Nada existe independiente de lo demás. Hasta que no aprendamos a reconocer, amar y atender de nuevo los reinos y dimensiones que existen en este maravilloso planeta, que en parte son más antiguos que los humanos, no podremos desarrollarnos plenamente como personas.

Los seres nos llaman. Despiertan nuestra naturaleza viva. Intentan alcanzarnos por todos los medios. Están esperando que nos dirijamos de nuevo a ellos. Al igual que nosotros los necesitamos a ellos, ellos necesitan acercarse a nuestra alma humana. Esto es muy importante, ya que afecta a nuestra supervivencia, curación y al desarrollo general de nuestro planeta y sus habitantes. Podemos dejarnos guiar por esta llamada. El que se dirige hacia la senda de su alma y camina mano a mano con las fuerzas de la naturaleza estará protegido, será gratificado y experimentará la plenitud del ser, la unidad y la conexión. En toda prueba gobiernan las fuerzas del cielo y la tierra.

Mi mayor deseo es que el corazón de los seres humanos se abra de nuevo a las otras dimensiones y reinos; que se muestren senderos y que las personas encuentren el camino hacia ellos; que nuestra percepción se amplíe hacia las múltiples formas que habitan en este planeta. Los seres naturales siempre están en todas partes. Se muestran en situaciones inesperadas y curiosas. Sus respuestas a nuestras preguntas a menudo son poco comunes, pero hacen referencia al verdadero origen del mundo.



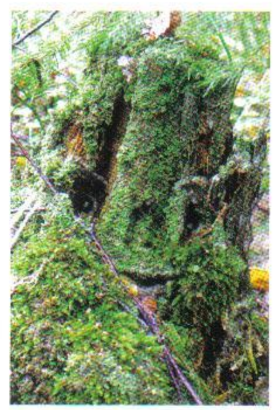
También los medios reflejan el nuevo desarrollo. Libros y películas de éxito como *El señor de los anillos* o *Harry Potter* abren los corazones y dejan fluir nuestro amor por estos seres, aunque no estemos preparados para reconocerlos como una realidad paralela. Cuando aparece el amor hacia



estos otros seres, se abre lentamente un nuevo umbral de nuestro interior. El amor y la fe son las llaves que nos posibilitan el contacto y la experiencia con estos reinos, en los que en algún momento crece la comprensión, el conocimiento y la sabiduría.

*«Observad de nuevo el mundo con los ojos de un niño.»*

Quien no puede amar y no tiene fe siempre encontrará las puertas cerradas, a pesar de que éstas siempre están dispuestas a abrirse. No porque no existan otros mundos, sino porque su puerta interior está bloqueada. Hay personas que quieren permanecer encerradas en su realidad, porque, por ejemplo, tienen miedo a su propia sombra. Pero también en este caso no hay que perder la esperanza. Muchas personas en los últimos tiempos han experimentado vivencias con otras realidades que no pueden asociar fácilmente a su imaginación. Estas experiencias transforman su vida y su punto de vista respecto a ella. Los mundos del alma son grandes, amplios y todo es posible en ellos. «No existe, no existe aquí», dirían los habitantes del pueblo diminuto riéndose y dándose palmadas en los muslos. ¡Zack! Y luego desaparecen. Ytú te preguntas: ¿era verdad o era un truco? Ven y sígueme hasta los cuentos y descripciones mágicas, hacia las entradas y accesos.









# El otro mundo







# El mundo de la naturaleza y los seres elementales

*Los gestos*

*«Cada gesto es una fuerza que actúa en los diferentes mundos. Equivale a corrientes, colores y ondas, y alcanzará a una multitud de seres de nuestro alrededor.»*

OMRAAM MIKHAEL AIVANHOV *(sabio y erudito, 1900-1986)*



Estamos rodeados e impregnados por infinitos reinos y dimensiones. Cuando día a día nos movemos por nuestro mundo, tan sólo lo hacemos dentro de un espacio reducido. Estamos inmersos en pensamientos, a menudo parece que ni estamos, atendemos a nuestras obligaciones cotidianas y nos ocupamos de nuestros asuntos. Éste también es entonces el espacio de nuestro inconsciente. Vivimos en el mundo material con todas sus leyes, a las que todas las personas, sin apenas cuestionárnoslo, estamos subordinados. Aquí hay tiempo, espacio, distancia, inicio y final, gravedad, ciclos, ritmos, estructuras polares como más y menos, día y noche, arriba y abajo… En el mundo material estamos sometidos a las ordenes de las leyes físicas; aquí sólo vale lo que podemos ver, medir, tocar, etc.

Pero los reinos espirituales tienen sus propias leyes. En ellos se cruza el umbral de lo que no tiene fronteras. Para llegar a estos mundos el primer paso que uno debe dar es cambiar la forma de pensar y empezar a andar por nuevos senderos, ser creativo y dejarse llevar por nuevas percepciones que abren las puertas hacia estos nuevos lugares.

En los mundos espirituales y en las diferentes dimensiones los seres no están ligados a los conceptos espacio y tiempo. Sus leyes suelen ser

contrarias a las del mundo físico. No existe la distancia. Aquí no existe la gravedad. Las formas materiales no suponen ningún obstáculo para estos seres vivos. Pueden cruzar la materia, permanecer dentro de ella, avivarse con la fuerza y la luz del cosmos, cargarse de energía y abandonarla de nuevo. Pueden mostrarse y después desaparecer. Arriba puede ser para ellos abajo, y la oscuridad, claridad. Pueden cambiar su forma, ya que son energía en estado puro. La energía no se destruye, sólo se transforma. Los habitantes de estos reinos tan sólo están supeditados a las leyes divinas, las leyes de causa, efecto, oscilación, concordancia, ritmo, etc.

Los Seres Naturales tienen distintas capacidades. Los Seres Elementales, por ejemplo, sólo pueden mantenerse en el elemento del que provienen, al que protegen, mantienen, construyen, guían y dirigen. Los Seres Naturales incluyen a los Elementales, pero pueden estar en dos o más elementos. También existen seres que han salido de los flujos de ángeles e inteligencias de mundos superiores, otros han sido creados por humanos, y otros que se sienten a gusto en la oscuridad, y que intentan arrastrar hacía sí a los humanos y a otras criaturas.

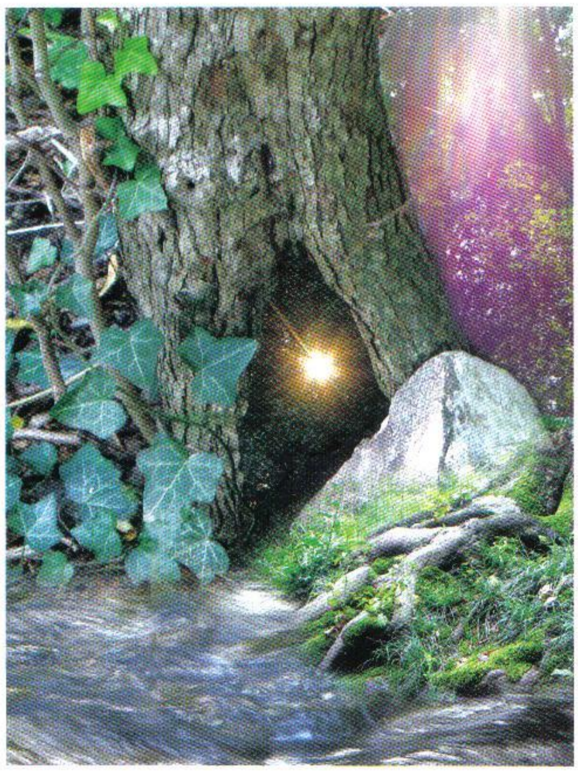


Abrirse a estos Mundos Elementales y Naturales significa tomar contacto con una parte de nuestra alma. En estos mundos los magos, los druidas y las brujas despliegan sus poderes mágicos; el héroe, su fuerza sobrenatural; el hombre, sus conocimientos. Al abrirnos a estos mundos, nos invaden fuerzas, capacidades y conocimientos nuevos que nos facilitarán nuestro día a día y nos ayudarán a superar obstáculos y dificultades. Además se despertará nuestro amor por la vida, por la creación y la tierra viva, con lo que cambiará nuestra relación con la naturaleza. Aquí podemos encontrar el gran tesoro de nuestra alma, el Santo Grial y el Elixir de la Eterna Juventud. Pero hasta entonces es necesario superar muchos obstáculos, deberes y pruebas. Los Seres Naturales nos guiarán hacia las dimensiones espirituales de la tierra. Pero cuidado: el que alcance el

nuevo reino tiene que saber regresar, pues allí desaparecen los conceptos tiempo y espacio.

El olvido puede borrarlo todo y el sueño convertirse en realidad. Cuando uno despierta, nada es como antes.

*¡Sígueme a través de las siguientes páginas*
*hacia los otros mundos!*



# Los Otros Reinos

*«Un mundo dentro del mundo. Estamos frente a una montaña. Allí se deposita el viento. Se abre una puerta. Una criatura extraña mira a través de ella. Se gira. Nosotros miramos tontamente. Nos hace una señal. El viento se levanta. Allí está de nuevo la montaña. Ya no se ve nada, así puede seguir. Nosotros estamos quietos, miramos a nuestro alrededor. ¿Qué ha sido esto? ¿Hemos soñado, mirado, construido sobre nuestra imaginación? Nadie nos lo puede decir, tan sólo podemos medir nuestros pasos. Esto puede llevarnos hacia puertas nuevas y antiguas si nos dejamos inspirar.»*

*MENSAJE DE LOS SERES NATURALES*



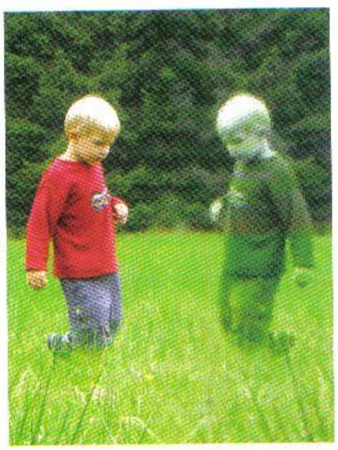
Las mitologías de la Tierra describen los distintos puntos de vista del mundo. Nos muestran las divisiones con las zonas y el orden de los seres, así como la descripción de las dimensiones visibles e invisibles. Todas ellas han sido definidas, pero si observamos la mitología en general veremos que hay aspectos comunes a muchas culturas y comunidades que no han tenido contacto entre sí. Por ejemplo, la división en tres grandes esferas (Mundo Celestial, Terrenal y Subterráneo), que a su vez se pueden dividir en dos o siete niveles. Estos planos y espacios albergan toda la energía y fuerzas de la Tierra. En ellos se encuentran los reinos de los seres naturales, las criaturas del cielo, los dioses terrenales, los maestros y las maestras. Estos espacios existen desde hace muchísimo tiempo, o bien se crearon ya desde los orígenes. Pero los espacios que al principio formaban una unidad (existe la creencia de que hubo un Paraíso), se crearon a partir de la caída de la humanidad, con lo que tuvo lugar la separación y la división en las distintas zonas. Al final de los tiempos se juntarán de nuevo los niveles para formar un mundo nuevo, un mundo de libertad, una nueva edad de oro.

Muchas mitologías tienen en común el conocimiento de las puertas hacia los Otros Reinos. Se encuentran en todas partes si uno sabe dónde mirar, y en ninguna si uno es un ignorante. Cavernas, lagos y fuentes

sirven a menudo como entrada, pero a veces es suficiente con un soplo de viento, niebla o un estanque de agua para llegar al otro mundo. Las colinas megalíticas, las elevaciones naturales, sobre todo cuando sobresalen en una planicie, los grupos de islas, las formas rocosas, las agrupaciones poco comunes de árboles, las llanuras amplias, las zonas apartadas y los valles son los lugares predilectos desde los que alcanzar otros mundos.

El conocimiento sobre los otros mundos y dimensiones es muy variado. Se encuentran descripciones de los Otros Reinos en todas las culturas de la Tierra. Déjate guiar, paso a paso, hacia una visión más amplia del mundo, la de los Otros Reinos y las dimensiones paralelas.

## *La doble naturaleza del Ser*



El origen y el sentido de la fe y la religión consiste en cruzar el umbral que hay entre el mundo limitado, regido por el conocimiento, conquistado y dominado, y el mundo ilimitado, amplio e infinito. En la antigüedad este paso era fácil, ya que lo terrenal y lo racional del mundo visible estaban unidos a lo invisible e infinito de los Otros Reinos, la dimensión de los espíritus y mensajeros. Estos seres antiguamente no estaban separados unos de otros. Por esta razón existía un amplio espectro de posibilidades para las personas que querían alcanzar estos espacios nuevos. La entrada a lo infinito se hace más ostensible cuando se trata de otras dimensiones, capas de la tierra y espacios temporales.

Hay una realidad, que existe en este momento, en esta época, en este espacio, con estos seres y objetos, y otra que se puede mover sin límites y de forma paralela hacia la extensión; espacios altos, bajos, nuevos y viejos. Existe, por tanto, un doble del Mundo Terrenal. Pero no sólo este mundo tiene su doble, sino también cada persona, cada animal, cada flor, cada ser y objeto tiene su copia espiritual. Esta doble naturaleza nos permite salir del

aislamiento de nuestra razón, que limita nuestra concepción del mundo. De esta manera, poco a poco y paso a paso, nos podemos desarrollar hacia lo que ya somos: la unión con el todo.

La idea del doble ya se encuentra en cuentos antiguos y en enseñanzas de todo el mundo. Los esquimales llaman a esta doble naturaleza del ser *inua*. Los asba del Níger creen que cada persona tiene una contrapartida en el mundo espiritual. En la cultura persa, los dioses y los seres humanos tienen un doble ulterior denominado *fravashi*. Otras enseñanzas describen, por ejemplo, un país bajo la tierra que actúa como reflejo del Mundo de Arriba. El hombre nace primero en el Mundo Espiritual, anda entonces por senderos difíciles desde la morada del alma hacia el Mundo Visible, que atraviesa hasta llegar de nuevo al lugar inicial, cerrando así un ciclo. Esta doble naturaleza del ser nos permite abrir el espacio limitado y entrar en lo ilimitado. En todas partes se encuentran los accesos de un mundo hacia el otro, y la mayoría están ubicadas en nuestro corazón.

## *Otros Mundos, Otros Reinos*



Los celtas y los germánicos no separaban el Otro Mundo del mundo real. Para ellos no era una esfera aislada bajo la tierra, o asentada en campos celestiales, sino que estaba relacionado directamente con el Aquí y Ahora. Las puertas hacia el Otro Mundo eran preferiblemente las islas marinas, ya que el Elemento Agua en estas culturas era sagrado. Pero también las cavernas, fuentes, agujeros, colinas, montañas, valles y paisajes, sepulturas y rayos. Todas estas ubicaciones podían servir de guía hacia las dimensiones de los Otros Reinos. Pero el umbral entre el mundo cotidiano y el Otro Mundo puede derribarse en cualquier momento; un paso entre ambos mundos y se está en otra parte.

En las historias y dichos antiguos, el Otro Mundo está en todas partes y en ninguna. Se corresponde con la realidad física en cualquier

detalle. Todo en él tiene un orden y una estructura determinados, que puede cambiar repentinamente en cualquier momento. Es un mundo de paz, de armonía, de las artes, de los seres maravillosos, pero a su vez viven en él demonios, fantasmas, brujas y criaturas monstruosas con poderes mágicos. Estas contradicciones crean una tensión. El Otro Mundo no es intemporal, pero el tiempo no se rige según las premisas terrenales: un segundo puede abarcar una eternidad, en dos minutos pueden pasar años. En los Otros Reinos se encuentran los verdaderos espejos del poder. Allí se tensa el hilo que teje el tapiz de la vida a partir de los acontecimientos y experiencias vividas.

Los seres humanos vivían de forma natural con los seres de los Otros Reinos, aunque no pudieran verlos físicamente. Existían distintos rituales y festividades en los que se creaba un espacio común para que los seres de los distintos niveles pudiesen comunicarse entre ellos. Allí los hombres obtenían las señales y mensajes para el tiempo presente y futuro. Esto ocurría, por ejemplo, en las festividades de los ocho años, en las fiestas del sol y la tierra (*véase* el capítulo Fiestas anuales). Pero también en todas las demás ocasiones en las que había algo que celebrar: bodas, entierros, nacimientos, homenajes, conmemoraciones… ceremonias en las que los seres de los Otros Reinos asistían como invitados. Existían mensajeros, que servían de intermediarios entre los distintos mundos y que estaban en continúo contacto e intercambio con los dos reinos: eran los denominados hechiceros, druidas, magos, brujas, curanderas… héroes, santos y guías de los seres humanos que visitaban los Otros Mundos para ser bendecidos e instruidos (cómo tenía lugar está descrito en la leyenda del rey Arturo). Allí existen los seres y lugares más dispares, aunque son comunes a distintas culturas. Se cree que hay entre nueve y diez reinos repartidos en el



Mundo Superior (o Mundo de Arriba), Mundo Intermedio e Inframundo (o Mundo de Abajo).

### *El Mundo Terrenal y el Más Allá*



Con el paso del tiempo, las distintas realidades se redujeron al Mundo Terrenal y al Más Allá. Esto acentuó aún más la separación. Este lado es el Mundo Terrenal espacial, firme y visible, el hogar de los seres humanos hasta su muerte. La estancia de toda la naturaleza y dioses/as, y de los espectros terrenales, elementales y naturales, que se encuentran como en casa en las tres dimensiones. La vida en el Mundo Terrenal está limitada temporalmente, la muerte crea el umbral hacia el Más Allá, la frontera entre los dos reinos.

El Más Allá sirve para designar las dimensiones Exterior, Inferior y Superior. Es la residencia de los dioses y las diosas, de los maestros, ángeles, espíritus y almas de los difuntos. Es el espacio que sólo se puede reconocer, sentir e intuir si uno se debe a su percepción.

En los mitos y leyendas, los conceptos Mundo Terrenal y Más Allá están separados. Para pasar de uno a otro, se tiene que caminar sobre un río, mar o golfo o bien cruzar un puente, un túnel o una puerta. En las iniciaciones, rituales o pruebas, los dos mundos se rozan o se funden por unos instantes.

## *El gran orden mundial*

### *Chamanismo y los otros mundos*

El origen y el final determinan el espacio intermedio. El origen es el momento del nacimiento de los distintos mundos y dimensiones, y el final los une de nuevo. Detrás de ambos actúa la eternidad, lo no temporal.

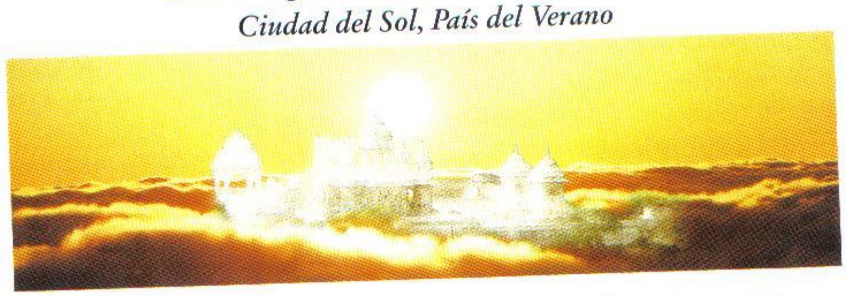
Un chamán es una persona que puede establecer un enlace entre los distintos mundos y dimensiones. Entiende las conexiones internas y externas que existen en la unidad de todo ser. Como intermediario de los distintos mundos y dimensiones, traduce los mensajes de dioses, antepasados, espíritus, animales, plantas, piedras, demonios, etc. Normalmente viaja a través de las ondas del sonido de los tambores y entra en contacto con dioses, seres naturales, seres de luz, espíritus de antepasados, animales, plantas, piedras y demonios. Con ello consigue obtener una visión más amplia de la totalidad y actúa partir de ella. A través de esto puede explicar relaciones, curar, leer el destino, etc.

El chamanismo existe en todas las partes del mundo y en distintas formas. Como en las mitologías, los chamanes dividen el mundo en tres zonas: el Mundo de Arriba, el Mundo Intermedio y el Mundo de Abajo. Cuando un chamán ha entendido la fuerza de estos reinos, puede acceder a los demás espacios de los tres mundos: el mundo de los antepasados, el mundo de los difuntos, el mundo de los elementos y el mundo de los reinos antiguos.

A continuación se explican los conceptos Mundo de Arriba, Mundo Intermedio y Mundo de Abajo.

### *El Mundo de Arriba*

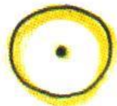
### *Mundo Superior, Mundo Iluminado, Cielo, Ciudad del Sol, País del Verano*



Como Mundo Superior o de Arriba se designa generalmente un espacio que se ordena en la parte superior del mundo. Son las residencias y reinos de los seres divinos, dioses y diosas, maestros, ángeles, elfos de la luz, dioses de la naturaleza y de la tierra (por ejemplo Pan, Neptuno, Poseidón y la Frau Holle alemana), de los seres cósmicos y almas iluminadas de los seres humanos

espirituales y afectuosos. El Mundo de Arriba comprende los Reinos de la Luz y del Sol. Da lugar a enseñanzas, sabiduría, inspiraciones, sugerencias y ayuda, además de nuestros maestros/as, curanderos/as, guías…

El reino iluminado está normalmente unido al reino de los humanos a través de un puente brillante, el arco iris de la esperanza. El Mundo de Arriba es ilimitado, amplio, lleno de armonía, colores y tonos.






### *El Mundo de Arriba en otras culturas*

**Azteca:** *Omeyocan*, el lugar de la dualidad. Para los aztecas éste es el más alto de los 13 cielos y la residencia de los dioses Ometeotl (dios creador) y Omecihuatl (diosa creadora). De este cielo descienden las almas con su destino predeterminado hacia la Tierra, para nacer como mortales.

**Budista:** *Abhirati, Jodo* y *Sukhavati.* Abhirati es sánscrito y significa «Reino de la Alegría». Es un paraíso intermedio budista, que se encuentra en el este del universo y que es regido por el buda Akshobhya junto a la diosa pacificadora Locana. Jodo es el país de Buda o el paraíso de Buda, el país de los iluminados, regido por un buda trascendente. Es una etapa previa hacia el Nirvana, la meta final del anhelo budista, la liberación definitiva. Sukhavati es el paraíso de la alegría, que está colmado de una luz inconmensurable y ofrece a todos los seres delicias inimaginables y espirituales. Es considerado el «Reino Puro» y se encuentra al oeste del universo; su soberano es el Buda Amithaba. A través de la fe profunda y la repetición de su nombre, todo el mundo puede volver a renacer y tener una vida feliz hasta la entrada final en el Nirvana.

**Celta:** Annwyn (irlandés/celta: *emain ablach*). El no-mundo galés. El reino de las hadas del Más Allá, la isla de los santos. Aquí los difuntos son recibidos por luz y colores, baile y música, comida y bebida, y por los brazos de un amado o amada.

**China:** *Ch'ung-Ming* y *K'un-lun*. Ch'ung-Ming son las islas de los santos, los inmortales. Se encuentran en el mar de la China Oriental, frente a la desembocadura del Jangtsekiang, el río Amarillo. No pueden ser alcanzadas por ningún ser vivo, pues todo barco que lo ha intentado ha sido desviado por el viento, ha volcado o las islas se han hundido ante los tripulantes del barco. K'un-lun es una sierra china que se encuentra al oeste. Está considerada el lugar de la felicidad y la residencia de los inmortales. Está tres o nueve plantas más arriba y tiene los mismos pisos debajo de la tierra. Lao-Tsé, por ejemplo, desapareció en K'unlun cuando al final de su vida se dirigía hacia Occidente. La soberana de este reino es Hsi-Wang-Mu, la diosa de la inmortalidad. Vive en un palacio de jade de nueve plantas, rodeado por un muro de oro puro. Los Hsien masculinos (inmortales, santos y sabios que han sido desplegados al cielo (por ejemplo Laotse y Confucio) viven en el ala derecha del palacio y los Hsien femeninos en el ala izquierda. En todas partes suena música mágica y en el jardín del palacio crece un árbol en el que cada 6.000 años madura un melocotón que concede la inmortalidad.

**Egipcia:** *Earu* significa «campos triviales». Es el mundo del Más Allá egipcio en el cielo oriental, el reino lúcido de los difuntos, que el ser humano podrá pisar tras un dictamen positivo en el Más Allá. Aquí podrá proseguir con sus actividades terrenales.

**Germánica:** *Véase* el capítulo Yggdrasil.

**Griega:** *Olimpo y Elysiom.* El Elysiom es un paisaje paradisíaco, una isla de los santos, donde siempre es primavera. Este lugar se encuentra en la parte más occidental de la tierra y está rodeado por el río del Olvido. Allí residen los santos que han conseguido, gracias a la cortesía de los dioses, la inmortalidad. Es parte del Olimpo, la residencia de los dioses y las diosas.

**Hinduista:** *Loka, Glolka.* Los mundos celestiales de los hinduistas es el lugar donde viven los dioses. En el Triloka, las tres grandes esferas –Cielo, Tierra e Inframundo– comprenden ocho regiones celestiales: Bhurloka, Bhuvarloka, Svarloka, Maharloka, Janarloka, Tapoloka y Satyaloka, que se agrupan bajo el concepto Loka, así como Glolka, que es la más alta de todas. Es la residencia de los dioses hinduistas Krishna, que vive unido a Radha, y Vishnu, el dios de la luz y el sol, defensor del orden cósmico.

**Húngara:** *Kacsalabon forgo var.* Una fortaleza en el cielo. Es transportada por una pata de pato que está fijada en la tierra y gira alrededor del árbol

del mundo (Tetejetlen nagy fa), a través de las múltiples capas del cielo y la tierra hasta lo más alto de la bóveda celeste. La cima debajo de Tetejetlen nagy fa es la cima de la montaña del mundo. Trepar por el árbol forma parte de las pruebas de un chamán (talos). En la planta superior del Kacsalabon viven los istos (creadores y dioses superiores), demonios, espíritus, herones (dioses del tiempo) y sarkany (dragones gigantes).

**Inca:** *Hanan Pacha y Tlalocan.* Mundo del Más Allá paradisíaco de los incas al que llegan las almas de los difuntos a través de un puente trenzado con cabellos, si es que no tienen que ir al Inframundo (*Ucu Pacha*).

**Islam:** *Djanna* (voz árabe para «jardín» y «paraíso»). Tras el juicio final, es el paradero de los escogidos y los bondadosos. Tiene forma de pirámide –o cono– de ocho plantas y ocho puertas. En el piso más alto crece un loto cuyas ramas lo eclipsan todo. El jardín es un país en el que fluyen el vino y la miel, la leche y el agua. Alfombras y sillones exquisitos cubren el suelo. Los santos son atendidos por las huris, las vírgenes sabias. De éstas existen dos tipos, humanas y djin (*veáse* en el Glosario djinn); son de color ambarino, alcanfor, azafrán y almizcle, y tan suaves y transparentes que la silueta de sus piernas brilla incluso a través de setenta trajes de seda. Saludan a todo aquel que entra en el paraíso y lo miman por sus buenos actos.

**Judía:** *Shamajim* (término hebreo para «cielo»). Al segundo día del inicio de la Creación, Dios creó el firmamento, la parte visible del cielo, como bóveda y presa entre el agua de la lluvia y el agua de los mares, ríos y suelo. El cielo es la residencia de los piadosos y bienaventurados, y el lugar en el que viven los ángeles que miran a Dios.

**Lituana:** *Duazos.* El país de los bienaventurados. Allí van a parar las almas de los difuntos en caso de que sigan siempre la Vía Láctea y mientras no tengan que seguir viviendo en árboles para hacer penitencia.

**Polinesia/hawaiana:** *Rumia, Hwaiki.* Rumia es el mundo celestial. El cielo se ha construido a partir de la capa más externa del Cosmos. Sus apoyos proceden del Mundo Terrenal, y el espacio intermedio es atravesado por la diosa Atea (diosa del cielo, de la luz).

**Sintoísta (Japón):** *Takama-ga-hara.* Parte superior del cielo. Se representa como un lugar amplio con montañas y ríos, árboles y plantas, cuadrúpedos y pájaros. Es la residencia de las deidades que normalmente dan consejos sentadas sobre piedras en el cauce de un río. Takama-ga-hara está unida al Mundo Terrenal a través de un puente (Ama-no-uki-hashi).

## *El Mundo Intermedio*
## *Aquí y ahora, Realidad, Mundo Terrenal, Tierra Media*



El Mundo Intermedio es el espacio entre la parte superior y la inferior. Aquí es donde se teje el tapiz de la vida. En la red de *wyrd* (la energía cósmica), las dimensiones se conectan unas con otras, el reino solar con la tierra viva y cotidiana, las fuerzas del Mundo Superior con las del Inframundo, el reino de los antepasados y difuntos con el de los vivos. Aquí las señales y símbolos secretos, que alguien que no conozca el mundo interior no podrá descifrar, son transmitidos por los portadores de energía. Una persona que tiene experiencia con Otros Mundos se convierte en un místico lector de su alma, también de los lugares y seres que lo envuelven. Nada es casualidad, pero a menudo aún no podemos interpretar las finas y delicadas señales que se entretejen unas con otras en la red de Wyrd y que nos anuncian el siguiente gran paso. Pues ya no estamos unidos de forma consciente con los Otros Reinos, y a menudo apenas nos reconocemos a nosotros mismos.






### *El Mundo Intermedio en otras culturas*

**Budismo:** *Chakravada.* El Mundo Terrenal en el que viven personas y animales. En su centro se encuentra, rodeada por el océano, la cima del monte Meru con sus siete niveles. Está situada por encima del Narakas (Infierno) y por debajo del Devaloka (Mundo Celestial). Sólo a través de ella es posible liberarse definitivamente del samsara, el círculo de la muerte y el renacimiento.

**Germánica:** *Véase* el capítulo Yggrasil.

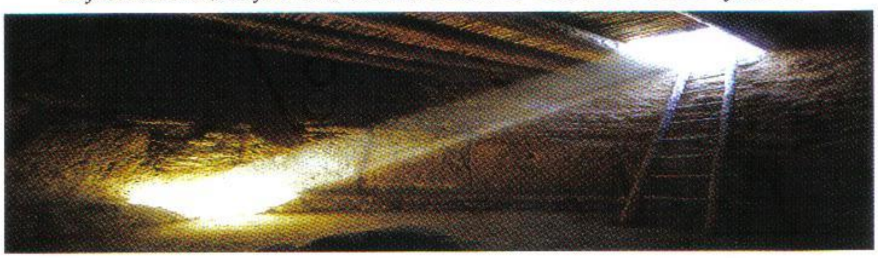
**Hinduista:** *Jambudvipa* es el Mundo Intermedio, es decir, el mundo terrenal de los humanos. Jambudvipa es sánscrito y significa «continente del manzano». Con ello se hace referencia a la imagen del mundo que tienen los hinduistas: un continente central con forma de anillo. Jambudvipa se representa como un disco con siete círculos continentes con forma de anillo, también mares con forma de disco y seis franjas montañosas. La central se divide en dos cadenas montañosas de tres zonas cada una. La región más al sur se llama Bharata-varsha. Se denomina así por su primer soberano: Bharata. A este mundo pertenecen los cuatro yugas (las eras que retornan una y otra vez de forma periódica). Aquí actúa el karma (la ley cósmica de la causa y efecto de las acciones más allá de la muerte) y dirige a los hombres hacia el mundo celestial o subterráneo.

**Inca:** *Huri Pache.* Para los incas, la definición para el Mundo Intermedio.

**Judía:** *Eres* (término hebreo para «tierra», «suelo»). Según la representación judía, nuestro planeta es un disco plano compuesto por tierra roja cultivable y suelo de color gris claro en las zonas desérticas. La vida surgió del suelo cultivable. La Tierra reposa sobre el gran océano original (Tehom) que está circundado por el mar salado. Está conectada con el agua dulce subterránea de la que brotan las fuentes. La Tierra es el lugar en el que habitan los humanos. Al principio estaba desierta y vacía, antes de que Jahwe-Elohim (Nombre del Dios único) la proveyera con su creación, que duró seis días. Él creó las constelaciones, los elementos, las plantas, los animales y finalmente los seres humanos. El cielo integra el trono de Dios, y la Tierra es su asiento. La Tierra es imperfecta y provisional. Lo que ocurre en la Tierra no tiene trascendencia si no está validado por el cielo. Al fin de los días se creará una nueva Tierra, sin edad, dolor e injusticia.

**Polinesia:** *Ta Taron.* El Mundo Terrenal fue creado por el dios Taron, el cual vivía solo en la oscuridad de un caparazón hasta que dio un empujón al huevo, que se rompió y pudo salir como crisálida. Lanzó una mitad de la cáscara al suelo y la mitad exterior al cielo. En primer lugar creó los dioses; luego sacudió sus plumas, de las cuales surgieron las plantas, animales y otras criaturas. El Mundo Terrenal está compuesto por Te Tumu (la fuente) y Te Papa (las rocas), creados a partir de la cáscara interior.

## *El Mundo de Abajo*
## *Inframundo, Infierno, el Más Allá, el Reino de los Difuntos*



En el chamanismo, el Mundo de Abajo es el nivel de los reinos terrenales. Como su nombre indica, está debajo de la superficie de la tierra. La entrada normalmente se encuentra orientada hacia el oeste, por donde se oculta el sol. Se divide en distintos mundos, entre los cuales encontramos el Reino de las Piedras, el Reino de los Minerales, el Reino del Fuego, el Reino del Agua, el Reino de la Tierra, el Reino del Aire, el Reino de los Metales, el Reino Vegetal, el Reino Animal, y otros como el Reino de los Difuntos, de los Seres Naturales y de los antepasados, que después pasó a denominarse Infierno.

Para los chamanes es la tierra de las fuerzas, la medicina y la curación. Es el mundo de las raíces, la niebla, la energía intercambiable, lo desconocido, también de las propias sombras y de las acciones reprimidas que no fueron llevadas a cabo según las leyes de Dios. En este nivel todo es posible, incluso lo imposible. Aquí se ponen a prueba la valentía y la pureza del corazón, así como las verdaderas intenciones de la persona. Desde el punto de vista de un chamán, el Mundo de Abajo no es oscuro ni está muerto. Allí se puede entrar en contacto con los espíritus, con los protectores de los animales y los árboles... Pues el Mundo de Abajo está unido al Mundo de Arriba de forma misteriosa. El ser humano puede cambiar y liberar

allí las energías, cruzarse con sus sombras y descubrir su fuerza. También es posible encontrar la medicina para los distintos tipos de curación; por ejemplo, descubrir que un animal puede ser medicina para nosotros.

Puesto que la zona del infierno es la más difícil y la que más afecta a los seres humanos, se ha convertido en el aspecto más complicado de la contemplación. Pero sólo es una parte del Mundo de Abajo. Es la morada «de los espejos del alma», del karma y del juicio final. Aquí el ser humano puede cumplir con su mandato y cambiar en vez de negarse a sí mismo.



***El Mundo de Abajo en otras culturas***

**Acadia:** *Aralu.* Allí domina Nergal (dios de la guerra, que en sus apariciones como dios del Mundo Superior, toma la forma del sol y origina los rayos) junto a Allatu (reina del Inframundo). Los muertos habitan una cueva oscura en el centro de la tierra, rodeada por siete muros.

**Azteca:** *Mitclan*. Reino de los difuntos, situado en el norte. Es el Mitnal de los Mayas. En Mitclan gobiernan Mictlecacihuatl (soberana del mundo de los muertos, representada con el cuerpo pintado de negro, calaveras y huesos blancos) y Mictlancihuatl (soberano del mundo de los difuntos, además de calendario y dios del Tiempo; es representado como un esqueleto con dientes protuberantes y un cuchillo de piedra como nariz. Se asocia a los siguientes animales: murciélago, búho y araña). Todos los muertos tienen que descender a este reino, menos los que perecieron en la guerra o murieron en la cuna. Aquí tienen que cruzar un río con nueve afluentes. Puesto que para los aztecas un perro acompaña a los difuntos, éste es añadido a la tumba.

**Budista:** *Naraka* (término sánscrito para el Infierno). Una zona conformada por 7 u 8 cavernas principales y entre 16 y 128 cavernas secundarias, donde los seres humanos que se han portado mal en vidas anteriores son castigados.

**China:** Huang-ch'üan (término chino para «fuente amarilla»). Allí retornan todas las almas humanas que no se han convertido en hsien (santos, maestros, sabios) y son transformadas y purificadas. La «fuente amarilla» se encuentra en el norte, y por esa razón los muertos son enterrados al norte de la ciudad y con la cabeza orientada en esa dirección. Huang Feihu, el tigre volador amarillo, es el juez de las almas que se encuentran en una montaña. A menudo es representado como un toro con un único ojo y una cola de serpiente.

**Egipcia:** *Duat* es la denominación que se le da al Mundo de Abajo, el país del Más Allá, al oeste del Nilo. La Duat subterránea y la celestial se tocan en el este y el oeste. En la parte inferior tiene lugar el juicio final, donde se pesan los corazones. El que supera la prueba puede seguir su viaje hacia Earu, en el Mundo Superior. En el Inframundo se encuentran los elementos cielo, tierra, agua y montaña. En la Duat se sumerge el sol para dar paso a la noche. El jeroglífico para la Duat es una estrella.

**Germánica:** *Véase* el capítulo Yggrasil.

**Griega:** *Hades.* Inframundo en la parte occidental de la corteza terrestre que se encuentra cerca del océano. Es un reino tenebroso bajo la superficie terrestre en el que gobiernan el dios con el mismo nombre y Perséfone (diosa del Inframundo y de la fertilidad que en primavera florece y en invierno vuelve a morir). Las entradas al Hades se encuentran en el Peloponeso, en el mar Negro y en el lago del Averno. Hermes, el dios griego, dirige las almas de los muertos a través de la puerta de bronce. El barquero Caronte los conduce por el río de los difuntos. Detrás de él hace guardia el can Cerbero, que deja entrar a cualquiera pero no permite salir a nadie. Según sea la salida del reino de los difuntos, los justos pueden ir a Elisio; los demás hacia el Tártaro, que equivale al Infierno.

**Inca:** *Ucu Pacha.* Está en el centro de la tierra y es el lugar del frío y el hambre.

**Judía:** *Abbadon 4.* Región del Inframundo al lado del Sheol y del Ge Hinnom. Es descrita como el lugar del deterioro, el exterminio y la decadencia. Es donde actúan los espíritus de los difuntos.

**Lapona:** *Pohjola* (el norte, reino de los difuntos finlandés). Es el lugar de la oscuridad y el frío. Se encuentra en la parte más al norte, donde las nubes del cielo tocan con el horizonte de la tierra. Su soberana es Louhi. Los difuntos, antes de llegar a este reino, tienen que cruzar un amplio río con fuertes remolinos y escalar la montaña helada del mundo ayudándose con las uñas.

**Maya:** *Mitnal, Xibalba.* Reinos de los difuntos. Mitnal es un mundo tenebroso y triste en el que entran las almas de los seres humanos que fueron pérfidos y oscuros. Hunahau, dios de los muertos, gobierna en este mundo. Xibalba es otro reino de los difuntos, gobernado por Came (héroe de los mayas). Se llega a él a través de escalones muy empinados, violentos ríos, desfiladeros estrechos con infinitos arbustos llenos de espinas. Aquí se cruzan cuatro caminos: uno rojo, uno negro, uno blanco y uno amarillo.

**Polinesia:** *Po.* País de las penumbras al que retornan las almas cuando no pueden alcanzar Hawaiki (la isla de los bienaventurados). Po es descrito como muy amplio, negro, oscuro e infinito. Allí gobierna Miru, el dios del Inframundo. Atrapa con su red las almas de las personas sencillas, de los ladrones, de los criminales y de todas las personas infelices y los introduce en sus hornos, cuyo fuego no tortura sino que simplemente desintegra.

**Romana:** *Orcus.* Reino de los muertos y las sombras. Orcus también es el dios del Inframundo y amo del reino de los difuntos, el que arrebata la vida y deja que se deteriore. Orcus se corresponde con el dios griego Hades.

**Sintoísta:** *Yomi-no-kuni*. En Japón es descrito como el país de la noche. Es el país de los muertos y está situado bajo el Mundo Terrenal. Allí gobierna la diosa Izanagi como la primera bajo los difuntos.

## *Yggdrasil*

### *Los nueve Otros Reinos de la mitología germánica y nórdica*

El fresno Yggdrasil es el Árbol del Mundo de los germanos. Se encuentra en el centro de Midgard, el mundo de los humanos, y alberga nueve «Otros Mundos»: tres Mundos Superiores, tres Mundos Intermedios y tres Inframundos. La copa del fresno se alza sobre el cielo y el Mundo Superior de Asgard, morada de los Vana y de los Ljossal, también denominado Primer Nivel. Sus ramas se abren al Mundo Intermedio, que se denomina Segundo Nivel y que abraza la morada de los Jötun, Utgard y la morada de Svartalf. Aquí también se encuentra Midgard, el centro, en el que se entrecruzan todos los mundos y reinos. El árbol del Fresno del Mundo obtiene su fuerza de las raíces y de los tres Mundos Subterráneos, Morada de los Muspel, Morada de los Nifl y Hel (Tierra), también denominado Tercer Nivel. Las raíces se nutren por tres fuentes: (1) Urdar brunnr (fuente de Urds), la fuente del destino donde los dioses hacen sus consultas y cerca de la cual viven los Norne, que protegen los hilos del destino;

(2) Mimir brunnr (fuente de Mimir), la fuente de la sabiduría y el conocimiento; es vigilado por Mimir, un oráculo, y sabios gigantes del agua, también denominados «los que recuerdan» y a los que se dirigen los dioses a pedir consejo; y (3) Hvergelmir (caldero que hierve a borbotones), una fuente y una pica donde corre el agua vigilada por el dragón Nidhöggr; de aquí surgen todos los ríos del mundo. Los distintos mundos se crean a través de los contrarios: guerra y armonía, frío y calor, creación y destrucción, la tensión y el equilibrio. En Midgard todos se encuentran y todo es posible. Aquí se encuentran el Mundo Superior, el Intermedio y el Inframundo, así como el Mundo Interior y el Exterior.

El Fresno del Mundo es un árbol del destino que siempre florece mientras los mundos existen, pero si tiembla anuncia el fin del mundo, el crepúsculo de los dioses. Entonces reinará el caos, todo perderá su equilibrio, se quebrará y será destruido. Sólo sobrevivirá una pareja de seres humanos. Entonces se creará un mundo nuevo de paz y felicidad, en el cual reinarán las fuerzas de forma unánime.




**Asgard:** Mundo de Arriba, reino de los primeros niveles, cielo, tierra de los dioses. En este mundo se encuentran las estancias de las distintas deidades, como por ejemplo el Walhalla (estancia de los caídos, lugar en el que habita el dios Odin) y el Folkwang (estancia del pueblo, lugar en el que habita la diosa Freyja). Otros Mundos de Arriba son la morada de los Vana y la morada de los Ljossal, también denominada morada de los Alf.

**Morada de los Vana:** Mundo de Arriba, reino del Primer Nivel, Paz, denominado tierra de los Vanes (Wanen). Se encuentra en el interior de la tierra y es el lugar donde habitan los dioses y las diosas antiguos y de la fertilidad, que poseen la magia terrenal.

**Morada de los Ljossal:** Mundo de Arriba, reino de los primeros niveles Luz, tierra de los elfos de la luz. Allí gobierna el dios de la magia, Frey. Los elfos de la luz son sabios y bondadosos. Se encuentran muy cerca de los dioses y trabajan con ellos. Son maravillosos seres sobrenaturales y llenos de sabiduría. Actúan como intermediarios entre los dioses y los seres humanos. Son amables y siempre están dispuestos a ayudar (se pueden comparar a los ángeles). Llevan la luz del Mundo de Arriba a Midgard.

**Morada de los Jötun:** Mundo Intermedio. Reino del Segundo Nivel. Propósito, tierra de los gigantes en el este. Este reino también es denominado Mundo Exterior. El gigante sabio Jötun Utgardloki es el soberano de este mundo peligroso y hostil.

**Utgard:** Mundo Intermedio, reino del Segundo Nivel. Destrucción, tierra de los demonios. Como Morada de los Jötun, se encuentra en el exterior del mundo liberado. Es una zona deshabitada y lejana, el lugar en el que habitan los seres demoníacos.

**Midgard:** Mundo del Medio, el centro de todos los reinos. Tierra de los seres humanos que viven en el centro de otros mundos, que aquí se conectan e influyen entre sí. Fue creado originariamente por los dioses que mataron al gigante Ymir y que crearon la Tierra a partir de su cuerpo. Es el reino de las posibilidades infinitas.

**Morada de los Svartal:** Mundo Intermedio, reino del Segundo Nivel. Oscuridad, tierra de los elfos oscuros y los enanos. Los elfos oscuros son negros, viven debajo de la tierra y suelen ser maliciosos. Llevan la sabiduría de las sombras en sus capas, así como la luz oculta.

**Morada de los Muspel:** Mundo de Abajo, reino del Tercer Nivel. Fuego, tierra de los gigantes del fuego, el soberano de este mundo es el gigante del fuego Surtur, la forma corpórea de la fuerza natural. En la batalla final entre dioses y gigantes, capitaneará el ejército de los gigantes y demonios, y provocará el incendio de la Tierra. En esta batalla, matará al dios Frey.

**Morada de los Nifl:** Mundo de Abajo, reino del Tercer Nivel, Hielo, tierra de los espíritus terrenales. Es el mundo de la niebla y el hielo, de la oscuridad y el frío, desde los orígenes de la creación. Hacia la morada de los Nifl, en cuyo centro se encuentran las tres fuentes Urdar brunnr, Mimir

brunnr y Hvergelmir brunn, se orienta una raíz del Fresno del Mundo, Yggdrasil. Aquí viven multitud de espíritus de la naturaleza. Desde el cristianismo, el reino de los difuntos de los Hel se ha trasladado allí, con lo que se ha convertido en el Reino de los Antepasados.

**Nifhel:** Morada de los Hel, Mundo de Abajo, reino del Tercer Nivel. Infierno, también «Hel oscuro», reino de los difuntos. Allí gobierna la diosa de los muertos Hel, la hija del dios del fuego Loki. Hel, al contrario del infierno de los cristianos, no es un lugar de tortura y sufrimiento, sino un mundo donde impera el silencio y la tranquilidad absoluta.

**Ginnungagap:** El mundo de la nada, a partir del cual se ha creado todo. Es un barranco poderoso donde impera el silencio absoluto. Aquí se fundieron las corrientes de hielo de la morada de los Nifl mediante corrientes de aire procedentes de la morada de los Muspel para que se pudiera originar la vida.

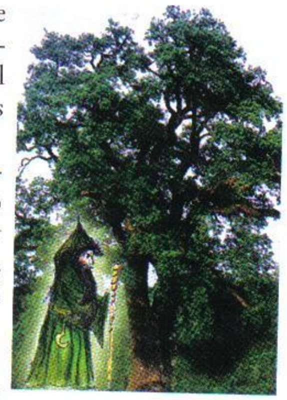
**Bifröst:** Línea del cielo oblicua, el arco iris, el puente del cielo que conecta el mundo celestial Asgard con el mundo terrenal de Midgard.

## *El mundo de los celtas y los druidas*

El Otro Mundo para los celtas y sus sacerdotes, los druidas, está formado por varios reinos. Los guías de este lugar son las hadas y los enanos. Los Otros Reinos son descritos como pequeñas islas en medio del océano. Las descripciones están ocultas en cuentos y suelen estar muy adornadas. El lugar en el que se encuentran, así como las características que distinguen cada isla, suelen cambiar según la fuente que se consulte. Cuando se enterraba a alguien, era costumbre incluir un bote para que el difunto pudiera llegar al Otro Mundo.

**Tir nam Ban:** País de las mujeres. Es el reino de las hadas, diosas, vírgenes, madres y la anciana que trae consigo la muerte. Cuando, en los mitos y leyendas populares, las mujeres ofrecen varitas de avellano, flores de manzano, ramitas de manzano o manzanas, proceden de este reino. Sirven para poner a prueba al ser humano, iniciarlo en los misterios del universo femenino, darle lecciones y mostrarle los hilos del destino que se tejen en este reino. La manzana representa la inmortalidad, la iniciación en los caminos femeninos, el prodigio.

**Tir nam Beo:** País de la vida eterna. Es descrito como una isla paradisíaca, lejos de este mundo.



**Tir nan Og:** País de la eterna juventud; este reino se situaba en la parte oeste del Atlántico, pues es el lugar en el que se pone el sol. Por eso se relaciona con el reino de los difuntos.

**Tir sorcha:** País de la luz y la felicidad. Parece que es una isla situada al sur. Allí todo son fiestas y risas. Los conceptos espacio y tiempo desaparecen, de manera que un día en este lugar puede ser una eternidad en el reino de los vivos.

**Tir Tairngire:** País de las promesas.

**Mag da Cheo:** «Zona de las dos nieblas», descripción poética para el reino del Otro Mundo, morada de los espíritus de la naturaleza.

**Mag Mell:** «Zona de las alegrías» o «Zona maravillosa». Lugar que es utilizado temporalmente por los príncipes del Otro Mundo.

**Tir fa Thon:** Lugar situado debajo (detrás) de las olas. Es otro país en el paso de la vida a la muerte. Existe la creencia de que la diosa de la muerte posee largos cabellos ondulados que sirven de puente entre los distintos reinos.

## *El Otro Mundo en otras culturas*

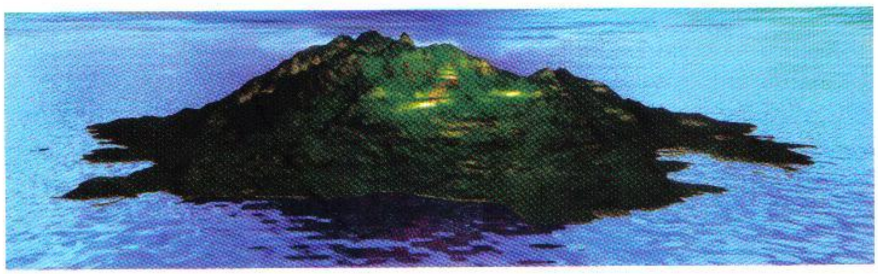
**Annwyn:** El Otro Mundo de los Waliser. También denominado «el no-mundo». Arawn es el señor de Annwynn, el príncipe del Otro Mundo. La geografía de Annwynn es muy variable según la fuente consultada. Unas dicen que se debe viajar por mar hasta que se alcanza la fortaleza de Caer Siddi, que se encuentra bajo el agua; otras aseguran que hay que descubrir colinas y necrópolis legendarias. Annwynn aparece y desaparece de repente. Protege los objetos mágicos.

**Arcadia, Arkadien**: Paisaje y lugar donde habitan las hadas en la mitología griega.

**El Día de Nadie, el Carro de Nadie:** Denominaciones para el Otro Reino y sus seres. Con ello se hace referencia a que no existen, pero están allí.

**Em Hain:** El Hain santo es un lugar sagrado en medio de árboles, normalmente robles, donde es posible contactar con el Otro Mundo. Aquí se encuentran las dimensiones y los mundos. Los bendecidos pueden comunicarse desde aquí con otros mundos y dimensiones.

**Hawaiki, Pulotu, Kahiki:** El país de los espíritus y la morada de los antepasados en las islas de la Polinesia. Hawaiki se encuentra en el cielo o en el fondo del mar; a veces aparece como una isla. En ocasiones puede verse delante de la costa, pero si la señalamos, desaparece. El soberano de este reino es Roma-Tane, el dios de los espíritus.



**Hespérides, Hesperidengarten:** Para los antiguos griegos, es el jardín de los dioses, y se encuentra muy lejos: hacia el oeste, en un lugar del océano. Las Hespérides, también «las diosas cantantes de la naturaleza», vigilan el lugar junto al dragón Ladon, que protegía las manzanas doradas. Hércules, que en uno de sus doce «trabajos» tenía que conseguir las manzanas, acabó con él.

**Jardín del Edén:** La palabra Edén es hebrea y significa «delicia». Al principio era el lugar en el que habitaron los primeros humanos, los ángeles y los seres naturales, los unicornios, aves del paraíso, elfos de la luz, hadas, etc. En este jardín se encuentra el árbol de la vida, cuyos frutos transmiten la inmortalidad, y el árbol del conocimiento del bien y del mal. Edén es el lugar en el que habitan los justos, y la segunda morada de las almas buenas de los difuntos. El que lo alcance encontrará la verdad y la sabiduría, así como revelaciones sobre la vida y la muerte.

**País de Elba, Reino de Elba:** Descripción antigua para el Otro Mundo. Se encuentra bajo la tierra, dentro y sobre montañas, bajo el agua y en el cielo, donde brillan montañas de cristal y palacios transparentes de colores maravillosos. Allí imperan la riqueza junto a la belle-

za infinita. Cuentos como «La princesa de los cisnes» hablan de este reino.

**País de Lifanda Manna:** En la mitología y folclore islandés y noruego, el «país de los seres inmortales», el país del pueblo enano.

**País de los Espejos:** Allí encontramos de una manera especial el espejo de nuestra alma.

**País de Nunca Jamás:** El país que se encuentra en todas partes y en ninguna. Es una descripción antigua que designaba a los Otros Mundos. Este nombre se hizo famoso por el libro *Peter Pan*.

**País del Verano:** Morada de la luz eterna. Allí todo es posible. Es el País de las Maravillas en el que domina la vida ociosa.

**O Brasil:** Un país que reaparece cada siete años en el lago azul. Sólo pueden alcanzarlo los escogidos y promete el paraíso.

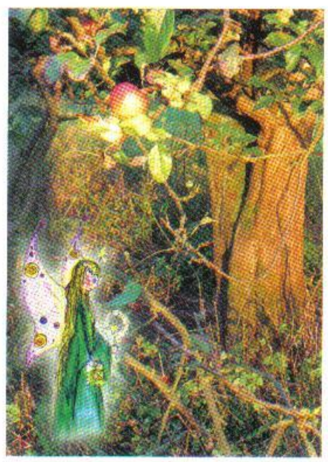
**Oberland:** Designa las regiones celestiales.

**Odainsakr:** En la mitología y folclore islandés y noruego, designa «el terreno de los no muertos».

**Paraíso:** La palabra significa «transformación», «jardín de árboles». Es el mundo ilimitado del Más Allá en la zona superior, en el cielo, donde todo vive en paz. A través de la purificación es posible alcanzar de nuevo las puertas del paraíso.

**Peng-lai:** Isla china de los inmortales en el mar de la China Meridional. Esencia de la felicidad. Aquí crece la seta de la inmortalidad.

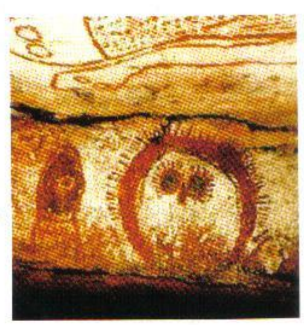
**Tiempo del Sueño, *Dreamtime:*** Así designan los aborígenes australianos al Otro Mundo. La leyenda dice que, en un principio, el Tiempo del Sueño y la realidad cotidiana estaban unidos. Pero a causa del abandono de la unidad, los mundos se separaron. Los seres del Otro Mundo dieron a los seres humanos objetos y rituales para poder comunicarse en determinados momentos. De esta manera permanecerían conectados hasta que los dos mundos se unieran de nuevo. Es posible alcanzar los reinos y templos de la luz mediante la meditación y la concen-



tración y, una vez allí, aprender de los seres que los habitan. A menudo los distintos reinos y dimensiones actúan a través de la región de los sueños.

**Tierra Media,** ***Middle Earth*****, Red de Wyrd:** «Todas las cosas están unidas entre sí como los finos hilos de una tela de araña. El más pequeño movimiento de uno de estos hilos puede ser apreciado en cualquier punto de la red, pues todo está interconectado. Los hilos de esta red son poderosos y brillantes, y entretejen todos los mundos, los de arriba, los intermedios y los de abajo. Si tienes en cuenta esta red, alcanzarás la Tierra Media» (Brian Bates). La Tierra Media es un espacio alumbrado por miles de velas. Es la percepción inmediata de las fuerzas que rigen, no importa de qué reino procedan. Con nuestras palabras tan sólo podemos alcanzar la sombra de la realidad, mientras que nuestra alma tiene la capacidad de alcanzar la Tierra Media. La Tierra Media es demasiado compleja para que podamos comprenderla. Además, nosotros formamos parte de ella, y no podemos dar un paso atrás y observarla como si fuera una fuerza separada de nosotros. Pero podemos aprender a captar los mensajes, entender las manifestaciones y reconocer las señales que hallamos en nuestro camino. Nos nutren y nos guían por el camino interior. Las fuerzas de la Tierra Media son para nosotros lo que el viento y la marea para los pescadores. Cuando se conocen, pueden orientarse correctamente las velas. Las fuerzas de la Tierra Media nos protegen, aconsejan, ayudan y alertan. Si las seguimos, estaremos seguros.

**Tlalocan:** Para los aztecas, el Cielo Inferior de los Tres Cielos, así como el reino del dios de la lluvia y sus ayudantes, los incontables seres espirituales. Es el país del agua y la niebla. Se encuentra situado en una montaña elevada. Aquellos que han perecido de forma inusual tienen el derecho de llegar hasta allí. Es un paraíso en el que crece abundante maíz, calabazas, tomates, pimienta, judías y flores, y donde las almas de los seres humanos sanan y disfrutan hasta que, pasados cuatro años de estancia, regresan a la vida terrenal.



## Lugares conocidos del Otro Mundo

A continuación veremos una selección de lugares geográficos paralelos a los lugares más importantes de los Otros Mundos. Citarlos todos dispersaría el contenido de este libro y, además, hay incontables sitios en la naturaleza que invitan a la iniciación y al conocimiento. En ellos, el hombre puede entrar en contacto con otros mundos espirituales, dimensiones y realidades. Normalmente son colinas, bosquecillos, lugares de aspecto mágico o que transmiten una energía especial. Junto a las dimensiones visibles coexisten múltiples dimensiones invisibles. Las puertas hacia los otros mundos pueden estar en todas partes: ya sea en el Aquí y Ahora, en el Interior o Exterior, en lo visible o en lo invisible. ¡Mantén tus ojos bien abiertos, mira a tu alrededor y las podrás percibir!



**Al-Muzdalifa:** Santuario de Quzah, dedicado al dios árabe de la tormenta y sus seguidores.

**Andes, Sudamérica:** Cordillera del dios y de la diosa Meru. Punto neurálgico sobre la tierra y lugar de reunión de seres espirituales de todo tipo.

**Atlántida:** Continente sumergido en el océano Atlántico. Existe todavía en el reino etéreo; tiene ciudades míticas donde se protegen y albergan conocimientos ancestrales en luminosos palacios de cristal. Es la morada de muchos seres de dimensiones espirituales.

**Avalon, isla de las Manzanas, Ynys Avallach, Insula Pomorus:** Avalon es una de las muchas islas de los Otros Mundos celtas que se encuentra en el oeste. Parece ser que está en Glastonbury, Inglaterra, y es una puerta hacia el Otro Mundo. Pero el lugar geográfico exacto se desconoce. La equiparación de Glastonbury con Avalon no es casual: las tres colinas al sur y suroeste del núcleo de la ciudad conforman realmente una isla en medio de un paisaje de extensos lagos y pantanos, famosa por las nieblas que allí se concentran y que dan a toda la zona un aire irreal. Bajo la custodia de Morgane le Fay (hada), la dama del lago y su hermandad, los seres humanos de Avalon gozan de muy buena salud durante más de cien años. También se dice que esta hada curó al rey Arturo cuando estaba herido de muerte.

**Banff, Alberta, Canadá:** Templo de la luz y la fe dedicado al arcángel Miguel y a Lady Faith, de quien dependen los ángeles y los seres de la naturaleza del rayo azul, guardianes y protectores de las fuerzas naturales.

**Black Mesas, Arizona:** En la reserva de los indios hopi hay zonas de poder donde es posible entrar en contacto con antepasados y espíritus de otros mundos.

**Carnac, Bretaña:** Agrupaciones de menhires y lugares de culto (menhir = roca esculpida alta y vertical).

**Creta:** Templo de la verdad y de la curación. Asignado al maestro Hilario.

**Cuba:** El arcángel Zadkiel y Amatista protegen con sus queridos ayudantes el Templo de la Luz de la Transformación.

**Egipto:** El Valle de los Faraones y las Pirámides son puertas hacia el Mundo Superior y el Inframundo. Las pirámides son caminos de iniciación a los mundos del fuego y de la luz. El Valle de los Faraones lleva hacia los mundos de los antepasados y los difuntos que residen en la luz y en la sombra. Templo de ascensión: Luxor, Alto Egipto. Maestro: Serapis Bey.

**Fujiyama, Japón:** Montaña y residencia de la diosa Amaterasu, del sol naciente y sus adeptos.

**Islandia:** Aquí se encuentran múltiples entradas al mundo de los espíritus de la naturaleza. Los glaciares inaccesibles del centro de Islandia suelen ser lugares de iniciación. Allí se puede experimentar de forma más directa el Otro Mundo. Además se encuentran también los lugares de observación de la mitología germano-nórdica: Asgard, el volcán de pizarra Herdubreid en Odadahraun es la sede de los dioses; el reino envuelto por niebla de la diosa germánica Hel se encuentra en el macizo de Hekla. El mundo de hielo gigante se encuentra en la montaña del valle de Thorsmörk, el mundo de los elfos negros está situado en el valle de Askja. La fortaleza de rocas Griottunagard, que pertenece al mundo de los gigantes de las piedras, se encuentra en el macizo Dyngjufjalladalur; la puerta al Inframundo está situada en las estribaciones orientales del volcán Hekla, que a su vez es la caverna Landmannahellir.



**Isla de Pascua:** Puerta hacia el Reino de Lemuria, el núcleo puro de los seres naturales.

**Jerusalén, Israel:** Templo de la Resurrección, consagrado a Jesús y María.

**Kailash, Tibet:** Montaña sagrada y lugar de iniciación más elevado de los maestros; sede del señor del Himalaya y de su mujer, Nymphe Mana.

**Kilimanjaro, Kenia:** Lugar de iniciación para acceder a Otros Mundos.

**Laberintos:** Son puertas y caminos simbólicos hacia el Otro Mundo. Se pueden encontrar en todas partes, por ejemplo en Rockliffe Marsh, Inglaterra.

**Lago Ness, Escocia:** Morada del monstruo del lago Ness.

**Lemuria:** Isla legendaria, más antigua que la Atlántida, y que también se hundió. Se cree que la isla de Pascua es una pequeña parte de ella. Allí los seres naturales, en su forma pura, actuaron mano a mano con los seres humanos. En la región de los sueños todavía es posible llegar a ella.

**Meru, India:** Una montaña en la que se encuentran bosquecillos sagrados, templos y palacios, así como una gran número de criaturas gigantescas de otras dimensiones.

**Mona/Mon, Anglesey, Gran Bretaña:** Isla que se encuentra al norte de Gales. Se la denomina «madre de Gales» y es una de las islas de los Otros Mundos celtas. Allí se encontraba originariamente un lugar de culto druida entre bosquecillos sagrados y lagos. Se llevaban a cabo rituales ancestrales para invocar a las fuerzas del Otro Mundo.

**Montaña de Cashemira, India:** Templo de la sabiduría y de la comprensión, asociado al maestro Kuthumi.

**Montaña Kosiusco, sur de Australia:** Puerta hacia el Reino de Lemuel. Núcleo de la naturaleza de esta tierra. Protege los elementos en su forma originaria.

**Montañas del Himalaya:** Allí se encuentran múltiples cavernas y lugares en los que es posible entrar en contacto con los Reinos Espirituales. Suele estar habitada por maestros del Mundo Superior, pero también es posible establecer contacto con seres del Inframundo.

**Monte Shasta, California:** Una de las colinas más altas de EE UU. Según la leyenda de los antiguos indios autira, edohwe y uruguay, allí se erige una ciudad invisible de los dioses, desde la cual controlan el tiempo atmosférico y las fuerzas de la naturaleza. También se halla un Templo de la Hermandad Blanca y un núcleo de elfos de la luz.

**Nazca, Perú:** Al norte de la pequeña ciudad Nazca se encuentran señales de rocas que representan una puerta hacia el Otro Mundo.

**Nueva York:** Primer lugar sagrado de los indios que habitaban allí, donde entraban en contacto con los distintos mundos y sentían sus visiones. Hoy esta ciudad es un crisol en el que convergen todas las culturas. El suelo es de granito, y se notan las fuerzas de la transformación y de los mundos del fuego.

**Olimpo, Grecia:** Primera montaña sagrada y residencia de las deidades.

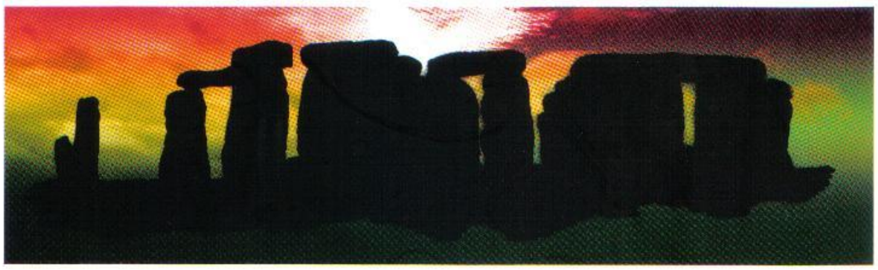
**Pirámide Uxmal, Yucatán, México:** Templo del Sol y de la Luz. Templo de la paz asignado al maestro Kenich Ahau, dios del Sol, al que sirven los ángeles del sol y la naturaleza.

**Puto Shang, Pekín China:** Isla de Quan Yin (tierra budista de la compasión).

**Shambalah:** Reino etéreo en el desierto Gobi relacionado con el Buda Gautama.

**Stonehenge, Inglaterra:** Antiguo círculo de piedras. Primer lugar de culto y de iniciación. Aquí los seres humanos podían/pueden comunicarse con seres estelares, deidades y maestros.

**Teamhair na Riogh:** El Tara de los Reyes (el nombre Tara aparece muchas veces en Irlanda). En la carretera de Dublín a Navan hay dos



colinas. La que está más al oeste, que mide 155 metros, es «el tara de los reyes». Más hacia el este hay una iglesia medieval. Esta zona es un lugar de reunión del pueblo enano. Aquí el Otro Mundo se siente de forma intensa. El número 5 es importante en la transmisión celta. Por esta razón Tara, que se encuentra en Meta (medio), en el punto medio de las cuatro provincias Ulster, Leinster, Connach y Munster, y tiene un importante papel como centro mágico.

**Tomor, Albania:** Baba Tomor es una montaña cerca de Berat. Es el asentamiento de los dioses, cuyos sirvientes son los vientos y los seres del aire.

**Triángulo de las Bermudas, Caribe:** Puerta a través de la cual se pueden alcanzar otras dimensiones o tiempos. Muchos barcos y aviones han desaparecido en esta zona de forma misteriosa y jamás se han vuelto a ver.

**Uluru, Australia:** Montaña de tierra rojiza en el centro de Australia. El corazón de la tierra, donde el tiempo de los sueños se une a la realidad cotidiana. Allí es posible entrar en contacto con los seres de los sueños.

**Volcán Kilauea, Hawai:** Residencia de la diosa Pele, personificación del fuego volcánico y sus rayos llameantes, y sus seguidores.
**Zurich:** Templo de la protección y el poder, el testigo de los maestros Hércules y Amazona.



## Reminiscencias de los Otros Mundos

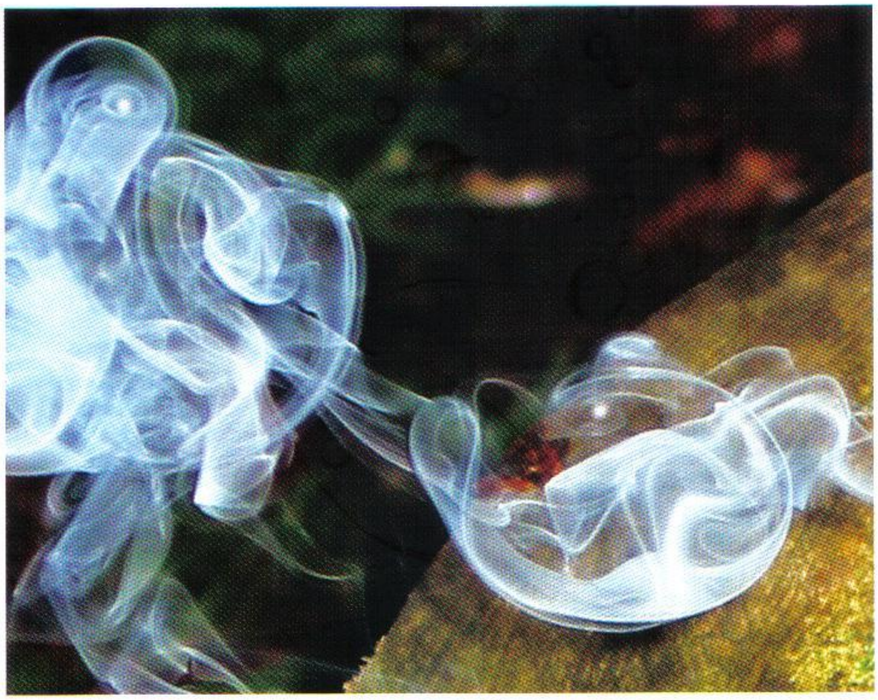
*«¿Qué es el tiempo y qué es el espacio? ¿Qué es real y qué es un sueño? Despertad, despertad, formas dormidas, abandonad vuestras estrictas normas. Abrid los ojos hacia dentro y hacia fuera, encended la luz dentro y fuera. Avanzad con amor a lo largo de la noche hasta que la noche se convierta en día.»*

BOTSCHAFT DER NATURWESEN

Las experiencias con los Otros Mundos o con el Mundo del Alma a menudo son consideradas fantasías, locuras o ensoñaciones, y su poder y grandeza suelen ser desconocidas. Si nos adentramos de nuevo en estos mundos encontraremos ayuda, guía, protección, consuelo, sabiduría, curación, soluciones, pruebas y deberes que nos permitirán seguir progresando y superar la tristeza y los momentos difíciles, ya que nos ayudan a encender nuestra luz interior y a rendir de forma sobrehumana.

Los diferentes mundos están interconectados e interrelacionados, lo reconozcamos o no, les prestemos o no atención. Si lo asumimos de forma consciente, entonces aumentan nuestras posibilidades de ampliar nuestros horizontes.

A continuación, un pequeño ejemplo: en uno de mis viajes llegué a Bangalore, una ciudad al sur de la India. Caminé por las callejuelas, parques y paseos para conocer la ciudad. Pasado un tiempo, noté que me había perdido. También me di cuenta de que había olvidado el nombre del lugar en el que me hospedaba. ¿Qué podía hacer? Me senté en un banco para reflexionar sobre la situación. Entonces me vino la idea: ¡haz la pregunta hacia dentro, pregunta a tu guía interior! Cerré los ojos y pensando me dirigí a los Reinos de Arriba. Allí pregunté a mi guía lo que debía hacer. Abrió su mano sobre la que reposaba una grande y maravillosa mariposa. Y la respuesta era: «Te regalo una mariposa, síguela». Al abrir de nuevo los ojos, la vi. Me levanté y seguí a la mariposa en la dirección que su



vuelo me indicaba. Y pasado un tiempo llegué a una calle ancha, desde la que encontré el lugar en el que me hospedaba. Me sentía bien guiada y protegida. Así que las «locuras» pueden ser útiles en el día a día.

Si resolvemos cuestiones por el camino interior, hacemos lo que se nos dice, entonces en el exterior podemos tomar tranquilamente una taza de té con la sensación de que ya está hecho, y podemos sentarnos a esperar que maduren los frutos de nuestro trabajo.

Cada impulso que damos a nuestra alma tiene su efecto.

Ama la esperanza más que la verdad y en algún momento la esperanza se habrá convertido en verdad.

# Los elementos



**Oración a los elementos**

*Querido Elemento Agua:*
*con la fuerza universal del agua*
*limpia mi aura y disuelve*
*toda la energía negativa y temores, que hoy pesan sobre mí.*
*Gracias, querido Elemento Agua.*

*Querido Elemento Fuego:*
*con la fuerza universal del fuego*
*purifica y transforma*
*todas las programaciones falsas de mí mismo,*
*que hoy llaman a la transformación y purificación.*
*Gracias, querido Elemento Fuego.*

*Querido Elemento Aire:*
*fuerza universal del espíritu, vigoriza y nutre mi Ser*
*con la interminable y pulsátil energía vital,*
*recorre todo mi cuerpo, cada célula,*
*provoca que todas las células, que hoy se renuevan,*
*satisfagan mi perfección,*
*evita que programas falsos sean copiados.*
*Gracias, querido Elemento Aire.*

*Querido Elemento Tierra:*
*con la fuerza de la energía universal de los átomos*
*convierte mi forma en un templo venerable para el Yo-Soy.*
*Gracias, querido Elemento Tierra.*

*Querido Elemento Éter:*
*tú, fuerza universal que lo penetra todo,*
*déjame sentir, déjame pensar, déjame actuar,*
*déjame hacer realidad el Yo-Soy.*
*Guía mi sentir, mi pensar, mi manera de tratar con todo*
*por el buen camino de Dios.*
*Gracias, querido Elemento Éter.*

*Os doy las gracias, queridos elementos.*

*(Oración maya, fuente desconocida, Elemento Éter añadido)*





# Los seres elementales

## Adivinanza de los Elementos

***

*Para encontraros primero con el animal*
*necesitáis la Sentencia de los Cuatro.*
*Las salamandras deben estar candentes, las ondinas enroscarse,*
*las sílfides desaparecer, los duendes esforzarse.*
*El que no conoce los Elementos*
*su fuerza y sus propiedades,*
*nunca será maestro de los espíritus.*
JOHANN WOLFGANG VON GOETHE, *Fausto*





Los espíritus elementales son, como su nombre indica, los seres que viven en los elementos. Tienen tareas de lo más diversas: existen desde los más pequeños creadores de formas hasta los mayores guardianes. Nuestra tierra y nuestro cuerpo están formados por los cuatro elementos fundamentales: Fuego, Agua, Tierra y Aire. Como quinto elemento hay el antepuesto elemento Éter, que lo penetra y lo vivifica todo. Cada ser elemental construye distintas muestras energéticas y características, propias de su elemento.

Los espíritus elementales componen el subgrupo de los espíritus de la naturaleza. Son los seres naturales que sólo pueden moverse en uno de los cuatro elementos y en el Elemento Éter. A este grupo pertenecen por ejemplo gnomos, sílfides, ninfas, ondinas y salamandras. A continuación veremos una panorámica general de los elementos y de los seres que los habitan.

| Elemento/ Dirección | Superior de los elementos/ Reyes de los reinos | Mundos/ Arcángeles | Orientación/ Horóscopo | Estación/ Vocal |
|---|---|---|---|---|
| Éter/Centro | Devas/Arcángel | Mundo espiritual, mundo de las luces/ Miguel | Fuerza creadora/ todo el horóscopo | Siempre A |
| Aire/Este | Sílfides/Paralda | Mundo mental, mundo intelectual/Jofiel | Espacio, capacidades intelectuales/Géminis, Libra, Acuario | Primavera E |
| Agua/Oeste | Ondinas/Niksa | Mundo emocional, mundo anímico/Gabriel | Calidad de vida/Piscis, Cáncer, Escorpión | Otoño O |
| Tierra/Norte | Enanos/Gnomos | Mundo visual, mundo físico/Rafael | Realización material/ Tauro, Virgo, Capricornio | Invierno U |
| Fuego/ Sur | Salamandras/Djinn | Mundo energético/Uriel | Transformación/ Aries, Leo, Sagitario | Verano I |

Los espíritus de los elementos se crearon para servir a los seres humanos con amor. Están relacionados con nuestras fuerzas y capacidades elementales. Nos ayudan a reconocer con qué elementos estamos en consonancia, con cuáles es necesario equilibrar nuestras energías y cuáles están sobre o subdesarrollados.

El trabajo con los elementos y los espíritus elementales es fundamental. Cualquier persona que emprenda el camino de la iniciación topa tarde o temprano con este principio. En el transcurso de su iniciación hacia Mundos Superiores se pone a prueba, a través de los elementos y sus seres, hasta qué punto domina sus fuerzas y si está preparado para ascender hacia otros niveles de su desarrollo. Cuando, por ejemplo, una persona es puesta a prueba y sus sentimientos son analizados, intervienen las ondinas y los seres del Elemento Agua. En iniciaciones terrenales, en las cuales el ser humano aprende a liberarse de sus cadenas terrenales, lo acompañan los gnomos. Las sílfides, los seres del Aire, ponen a prueba su espíritu, sus pensamientos y su fe, las salamandras candentes envían lecciones de amor a través de las ondas. Cuando el alma quiere aprender a liberarse de la voluntad de la naturaleza inferior y de las cadenas de la materia para elevarse con su fuerza verdadera, los seres elementales le son de gran ayuda.



# El Reino del Fuego



*El fuego y la luz son las fuerzas*
*del paisaje inferior y superior.*
*Transformables, imprevisibles,*
*e inalcanzables.*

*A veces están aquí y otras allí,*
*igualmente invisibles en cada lugar.*
*Calientes, brillantes, cariñosas,*
*claras, llameantes, indomables,*
*tratables, rápidas.*

*Fuego celestial, te protegemos,*
*fuerza creadora, hacer creador.*
*Empleado en la luz superior,*
*bajo tu control están todas*
*las fuerzas inferiores.*

*Se transforman*
*en fuerzas superiores,*
*aquí se reconoce*
*el verdadero proceder.*
*Del plomo se hace el oro,*
*del fuego la luz, la fuerza,*
*que alimenta la vida*
*y que consigue la variedad.*

*Si el fuego permanece, el resplandor*
*se consume a sí mismo*
*en el ser eterno.*
*Sí, los buenos mundos del fuego*
*son los senderos*
*de los verdaderos héroes de la luz.*

*Pues aquí se transforma*
*y se procede.*
*La luz es pesada y retirada.*
*Aquí se te reconoce por tus actos,*
*aquí pagas tu siembra*
*en pequeños plazos.*

*Aquí se desprenden las sombras,*
*aquí la parte reprimida dormita.*
*Observa la sombra en ti,*
*deja que se acerque el fuego.*

*Sacrifica tu cara de fuego,*
*con ella deslumbra la luz de Dios.*
*Pues la luz y el fuego*
*desmontan las murallas*
*viejas y oscuras.*

## Introducción al Reino del Fuego

*«Cuando contemplemos el fuego, deberíamos vincularlo siempre con el deseo de abandonar la periferia de la vida para acercarnos al punto central donde se encuentra el fuego divino, todo fuego que es amor, que es espíritu. En este momento el fuego capta nuestros pensamientos y sensaciones y los transporta hacia arriba. Todas estas ramas negras y torcidas se transforman en energía, en luz, en calor. Mientras el sacrificio sea asociado a la renuncia, a la privación, no se habrá entendido de qué se trata. La verdadera ofrenda consiste en transformar todo lo utilizado, viejo e impuro en luz y calor, es decir, en sabiduría y amor.»*

OMRAAM MIKHAEL AIVANHOV, *Weisheitslehrer* (1900–1989)



Los seres del Fuego proceden de la zona más interna de la tierra y del cinturón de electrones que rodea el sol. Trabajan en las esferas interiores, lugar en el que las corrientes vitales se mantienen en medio de sus encarnaciones.

Antiguamente las personas cuidaban el Elemento Fuego. Se dice que los primeros seres humanos bebían luz y comían fuego. Durante muchas épocas el fuego celestial fue adorado, protegido y bendecido por sacerdotes y sacerdotisas del pueblo. Los iniciados saben que las corrientes de fuego atraen el resplandor de la iluminación. Conocen la alquimia secreta del Elemento Fuego. En la expulsión del paraíso se les dio a los seres humanos el fuego y con él la posibilidad de decidir el uso de esta energía celestial, tan fuerte y creadora.

El fuego, que también encarna la fuerza motriz en el ser humano, apenas fue utilizado por razones celestiales, sino que sirvió para llevar a cabo actos de venganza, así como para satisfacer deseos vanidosos. Los motivos por los cuales se utilizó esta fuerza motriz no estaban determinados por el amor, sino por el poder, la codicia, el miedo, la envidia, la ira, la venganza, la rabia, la vanidad, etc. Así, esta fuerza poderosa no fue, ni es, aplicada en muchos niveles en un sentido divino sino que en múltiples casos está mal



utilizada. Muchas personas, especialmente aquellas que fueron quemadas en encarnaciones anteriores, llevan en la túnica de su alma las heridas y las cicatrices del mal uso del fuego. A causa de los miles de años que se abusó del fuego, muchas corrientes vitales y almas temen a este elemento.

Uno de los deberes de los seres del Fuego es la purificación y la transformación de la energía creadora. Los seres elementales del fuego sirven a esta fuerza en cualquier nivel y a cualquiera que las llame. El ser humano es la «corona de la creación», a él le es dada la capacidad de guiar a estas entidades. Pero así como la energía del fuego ha llegado al hombre desde el equilibrio, en la naturaleza ya no domina el orden celestial.

Nosotros somos una parte de esta energía del fuego, y ella es una parte de nosotros. No podemos sustraernos a ella. Es la energía creadora y celestial, que fluye por nuestro cuerpo y que conserva los procesos vitales. Nos calienta a través de nosotros y de otros. Nos da alas e inflama nuestra fuerza creadora, fantasía y capacidad de expresión. Pero si no la dominamos, también puede destruir, por ejemplo en un ataque de ira, mediante el uso de la violencia, o la venganza.



En cada contacto con el fuego están presentes sus seres. Si nos unimos a ellos, si afinamos su energía mediante la disciplina y el control sobre nosotros mismos, ésta cada vez se podrá agitar más alto en nosotros y fluir a través de nuestro cuerpo hasta unirse con la luz del Éter. Este estado se denomina Iluminación, conocimiento de Cristo, unión mística, etc. La iniciación en el fuego es la ofrenda. Una parte de la energía en el ser humano debe inclinarse, sacrificarse frente a la luz superior, para que las fuerzas de la luz superior se purifiquen y se hagan realidad.



### *Los seres del Reino del Fuego*

Los seres del Reino del Fuego encarnan todas las características del fuego y son mucho más diversos de lo que imaginamos: los vulkani echan llamaradas, titilan en las brasas, viven en volcanes y mundos del fuego subterrá-



neos; los espíritus del humo cabalgan a través del aire; las salamandras, los duendes del fuego y los druidas calientan y vivifican el fuego en hornos, chimeneas y en las hogueras. En las llamas de las velas bailan las hadas del fuego. Pequeños Devas del fuego nos muestran con su luz el camino en la oscuridad.

Los seres del fuego protegen una energía poderosa e indestructible. Ésta puede ser según su intensidad y fuerza amor intenso, unión, iluminación, éxtasis, alegría profunda o –por el contrario– violencia, ira y venganza. El fuego y la luz van unidos, por eso la corriente es el paso de los reinos del fuego hacia los reinos de la luz, igual que entre los seres del Fuego y de la luz. La energía del fuego tiene propiedades dinámicas, transformables y purificantes; también la destrucción es una transformación de la energía.



Los seres del fuego presentan características similares: son poderosos, dinámicos, luminosos, brillantes o llameantes. Nunca se están quietos, se encuentran en continua transformación y adoran el movimiento a su alrededor. Son inteligentes y valoran su libertad e independencia más que otros seres naturales. Las formas con las que se muestran suelen ser angulosas y dentadas, se mueven velozmente y de forma inquieta, constantemente cambian de forma, que suele ser más masculina que femenina. Siguen la energía, en ella se encuentran en casa, allí donde el fuego brilla. Aman los ritmos calientes y su información suele ser rápida.

Los seres naturales persiguen las corrientes cósmicas y sus propias leyes. Cuanto más se transforma el fuego en luz, más tranquilos, elevados y devotos se vuelven. En los pasos del fuego hacia la luz son normalmente los dragones los que protegen la onda. Las fuerzas más potentes del fuego reposan a menudo bajo la tierra, pero si empiezan a moverse, entonces son muy masivas y concentran mucha energía. Los seres humanos acompañan los espíritus del fuego en su energía, en su pasión y en su fuerza. Los regalos mágicos de los espíritus del fuego son la vara de la transformación (la varita mágica, la vara de la propia energía), el tridente, el cuerno mágico, la maza que tanto vivifica como mata, el caldero de la plenitud y el crisol en el que las viejas energías se transforman y se crean de nuevo.



## *Orden del Reino del Fuego*

1. **Guardianes:** Helios y Vesta
2. **Superiores:** Salamandra; amo: Djinn
3. **Primer nivel de desarrollo:** Forma del fuego, Seres elementales del fuego en el animal y el hombre, puntitos de fuego, conjunto de demonios, albas negras, vulkani, druidas, espíritus del humo.
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Salamandras, dragones, flamines (pequeños seres del fuego de la iluminación).
5. **Tercer nivel de desarrollo:** Musas, seres solares.
6. **Nivel cósmico:** Ángeles al servicio de la luz de Cristo (por ejemplo los arcángeles Uriel y Miguel), ángeles de la esfera solar y de Marte (por ejemplo Samuel y Anael).
7. **Dioses y diosas:** Kali (diosa india de la destrucción), Da Derga («dios rojo» celta, Tifón (monstruo griego-siciliano), Agni (dios hindú del fuego y guardián de los seres humanos), Ra (dios del sol egipcio), Brígida (diosa celta y portadora de la luz), Surya (dios del sol hindú),Tu Njami (madre siberiana del fuego), Apolo (dios del sol griego), Latieran (diosa irlandesa porteadora de las semillas del fuego) y otros.

## *Otras adscripciones*

**Tattwa:** Fuego-Tattwa. Triángulo rojo que se convierte en uno verde.

**Planetas:** Plutón (incalculable, cambio versátil), Marte (lucha) y Sol (conciencia).

**Metal:** Hierro y oro.

**Minerales, piedras preciosas:** Ópalo de fuego, amatista, rubí.

**Colores:** intensos y brillantes como el fuego, rojo brillante, amarillo intenso, naranja estridente, pero también negro, amarillo claro y tonos desde azules hasta violetas.

**Instrumentos:** Matracas, todo tipo de estallidos y silbidos.

**Humos y aromas:** Alcanfor, resina de campanilla, incienso y también un poco de azufre.

**Símbolo:** Dragón, león.



*Signo para el fuego*



*Fuego-Tattwa*



*Esfera espiritual del fuego*



### *Características de los seres del Fuego*

Los espíritus del Fuego se pueden mostrar a través de algunos reptiles y animales de rapiña. Cuando los seres del fuego se presentan, uno siente calor en la piel, o bien nota un pellizco, un resplandor en el rabillo del ojo, un picor, un mordisco, una quemadura o una picadura, todo depende de la forma en la que se muestra el ser.

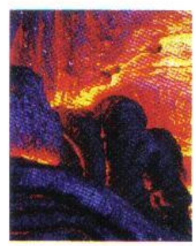
### *Caminos hacia el Reino del Fuego*

Las puertas hacia el Mundo del Fuego se diferencian según el grado de transformación de su luz: donde el sol acaricia la tierra está la entrada hacia los Mundos Superiores; donde el fuego procede de la tierra, se accede a los Inframundos; donde el fuego es inflamado sobre la tierra, se accede a los Mundos Energéticos Intermedios. Las entradas al Elemento Fuego se encuentran en los cráteres de volcanes, suelos secos y quebrados, desiertos, zonas secas y calientes, entre las llamas del fuego, en setos espinosos, en madera seca y áspera. En todos los lugares donde se encuentra este tipo de naturaleza es posible encontrar las fuerzas del fuego y de la transformación.

### *Los seres del Fuego en los seres humanos*



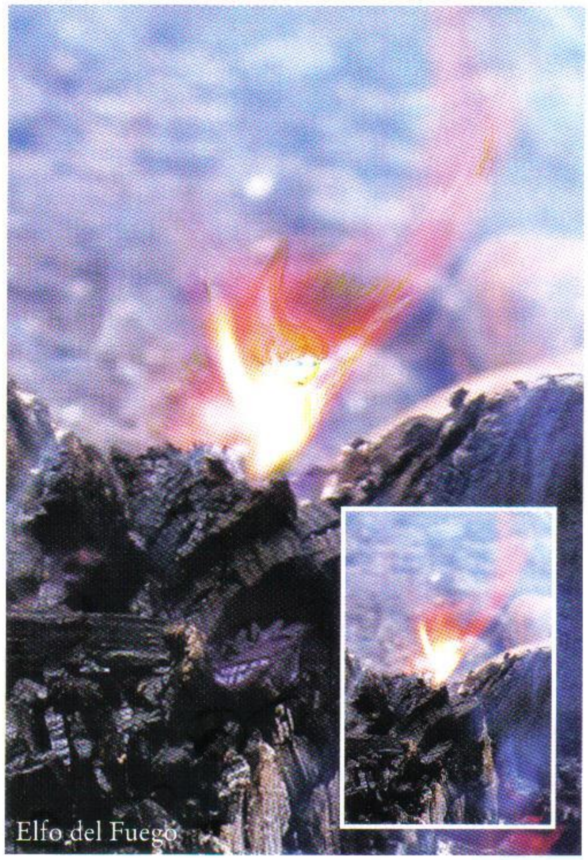




Somos una parte del fuego, y el fuego es una parte de nosotros. Es el calor de nuestro cuerpo, nuestra energía, nuestro valor, nuestro movimiento, nuestra expresión, nuestro comportamiento, nuestra digestión, nuestro embrión y nuestra siembra, nuestra inspiración, nuestra iluminación, nuestro conocimiento, pero también nuestra ira, nuestro enfado, nuestra codicia, nuestro poder, nuestro desenfreno, nuestra violencia. Tiene que ver con nuestros temas vitales, con las fuerzas con las que hemos de luchar, con nuestro inconsciente y nuestra conciencia divina, con nuestra luz y nuestra sombra.

*• Pequeño ejercicio con los seres del Fuego •*

Tómate tiempo y espacio. Concéntrate en el fuego que hay en ti. ¿Cómo es tu calor corporal? ¿Cómo sientes tu energía? ¿Cuáles son tus acciones? ¿Qué fuerzas te guían? Concéntrate en el ente de fuego que se encuentra dentro de ti. ¿Qué aspecto tiene? ¿Es grande? ¿Es pequeño? ¿Es amable, agresivo, forzado, sano o enfermo? ¿Está en continuo movimiento? ¿Es activo o más bien pasivo? ¿De qué se alimenta? ¿Qué le atrae? ¿Qué lo debilita? ¿Cómo puedes equilibrarlo? ¿Cómo debería ser esta entidad de fuego para que te sintieras bien y fuerte? Ocúpate un tiempo con tu ser de fuego interior.



Elfo del Fuego

# El Reino del Agua



*Los reinos del agua de este mundo*
*bajo este toldo celestial*
*se han edificado para el gozo*
*y pensado para la purificación.*

*El agua es la sangre que corre por las*
*venas de la naturaleza,*
*es puro elixir de vida:*
*fluye y circula hacia todos los tiempos,*
*abastece las extensiones grandes e infinitas.*

*Se desvanece en billones de hojas,*
*empieza a ascender y a escalar,*
*sube después al terreno del cielo,*
*cae otra vez aquí abajo,*
*donde le gusta estar.*
*Como niebla se eleva,*
*y sigue el libre transcurso del cielo*

*Es el manantial de todos los estanques,*
*ríos, todas las charcas,*
*corre sobre piedras y cascajos,*
*fluye en un esplendor salvaje*
*nos acompaña todo el tiempo.*

*Es estrepitosa, efervescente, espumosa,*
*a veces también se encabrita salvajemente.*

*Es burbujeante, fresca y clara,*
*tranquila y jovial, sencilla.*
*Puede estar en paz, un espejo*
*entonces de la voluntad de Dios.*

*Es cambiable en el Ser, a veces*
*grande, otras dura, a veces muy*
*pequeña, alguna vez pesada,*
*otra ligera, el sol la evade.*

*Vapor, agua, nieve y hielo,*
*éste es su orden divino.*
*Profundidades infinitas*
*se camuflan aquí,*
*observa dentro, también están en ti.*

*Transforma continuamente el mundo,*
*cambia el vestido de la tierra.*
*En el ritmo de la marea*
*se deja guiar el agua de la vida.*

*En la unidad mística e infinita*
*nos abres el espejo de todos los tiempos,*
*llevas el maravilloso vestido de la tierra.*
*Llevas contigo toda la vida*
*y sanas con tu elixir vital.*
*Agua, te lo agradecemos aquí y ahora.*

## Introducción al Reino del Agua

«El mensaje del agua es mirar hacia dentro» MASARU EMOTO



El agua cubre la mayor parte de nuestro planeta. Conduce las corrientes magnéticas y eléctricas. Con su fuerza, abastece la naturaleza y enriquece los campos de cultivo, en los que todo puede crecer. Otorga frescor, vitalidad, curación y alivio. Al principio el agua fue regalada a los humanos, pero, tras la caída de la unidad con lo divino, recayó en el hombre la tarea de proteger el agua y sus seres. A él le es destinado utilizarla en un sentido elevado, por ejemplo en la purificación, santificación, bendición y en la iniciación a otros mundos. Los espíritus del agua vitalizan el Elemento Agua y le dan su potencial positivo. Pero a causa de fuerzas oscuras y amasijos, muchas aguas fueron contaminadas. Allí donde se encuentran aguas muertas, los seres del agua se han retirado, evitan las aguas contaminadas.

Nuestra tierra y nuestro cuerpo están compuestos en su mayor parte de agua. Este elemento es una parte de nosotros, y nosotros una parte de él. Está relacionado con nuestros sentimientos, nuestra alma y nuestra sangre. El agua regala a nuestro cuerpo emocional la capacidad de sentir, de percibir profundamente. En el agua encontramos un espejo de nuestra alma, y en los sueños se reflejan imágenes de nuestro estado emocional. El agua nos une a los reinos astrales, los espacios de nuestra alma, con el reflejo de la luz divina. Podemos quedarnos trabados en la alucinación exterior o mirar detrás del espejo hacia lo más profundo de nuestra alma.

El agua está estrechamente unida a la luna que dictamina los distintos ritmos de la marea en la tierra. Para todo existe un momento. El camino de iniciación del agua es el bautizo, que ya existía antes de la cristianización. A través de ella, una persona vuelve a nacer por segunda vez y puede desarrollar en sí una nueva dimensión, la luz de Cristo, el nivel espiritual,



la naturaleza de Buda. Para los iniciados, el agua conecta entre sí dos mundos, una ribera con la otra, para los no iniciados, los separa.

### *Los seres del Reino del Agua*

El Elemento Agua tiene vida propia. Está lleno de seres que encarnan las propiedades del agua. Donde haya agua, hay seres acuáticos. Existen guardianes de las fuentes, ondinas, que viven en los movimientos del agua, sirenas que cuchichean en las rocas, muchos tipos de ninfas, nereidas que mantienen el agua limpia, la cargan y dirigen sus corrientes, espíritus del agua que arrastran con bailes a sus admiradores hacia el fondo, elfos del agua, hadas del agua, dragones del agua…



Los seres del agua son un manantial de energía rica, purificadora y de propiedades curativas. A menudo despiertan en el ser humano el amor hacia el goce y la belleza, así como el amor hacia sí mismos y hacia el mundo. Despiertan sentimientos verdaderos y transforman por ejemplo las lágrimas de dolor en perlas. Envían inspiración, corazonadas sobre la intuición, nuestra voz interior. Pero también pueden arrastrar a los seres humanos hacia un torbellino de pantanos malolientes y con ello conllevan situaciones arriesgadas.

Los seres del agua muestran las siguientes características: suelen ser femeninos y bellos, finos, agraciados, seductores, atractivos, sensuales, románticos, juguetones, pero a veces atrayentes y perversos. Son comprensivos y suelen estar dispuestos a ayudar, son también sensibles y generosos. Les gusta cantar, adoran la música y el sonido. Se mueven en el agua, debajo del agua y en algunos casos también en formas energéticas del agua. A menudo pueden abandonarla por un tiempo determinado, pero están ligadas al agua de la que son responsables.



La tarea de los espíritus del agua es proteger al agua con todos sus secretos, enriquecerla energéticamente, purificarla, vitalizarla y ocuparse de todas las formas de vida que habitan en ella. Dan al agua sus propiedades específicas.



Un regalo mágico de los seres del agua es el espejo en el que nos permiten reflejarnos, tras haber tranquilizado y aplanado una superficie movida. En este espejo podemos ver el pasado, el presente y el futuro, así como descubrirnos a nosotros mismos. Otras de sus dotes son el cáliz de la curación, en el que nos ofrecen la bebida curativa, el agua de la vida, el agua de la juventud eterna, o nos ofrecen los tesoros de los reinos del agua, como perlas, coral, oro de barcos hundidos, etc.

### *Orden del Reino del Agua*

1. **Guardianes:** Neptuno y Lunara. Son inteligencias divinas que protegen y vigilan el Reino del Agua. Neptuno es el dios romano de las fuentes y el agua, por él se denominó así a un planeta y él es el guardián y protector del Reino del Agua. Lunara es la diosa de la luna, que fue venerada por grandes diosas como Isis, Ishtar o Remeter. Ella determina las mareas, las fuerzas magnéticas y las corrientes ejercen mucha influencia sobre el Elemento Agua.
2. **Superiores:** Las ondinas; soberano: Nicksa; símbolo: rana/delfín.
3. **Primer nivel de desarrollo:** Forma del agua, Seres elementales del agua en el animal y el hombre, hombres, ondinas, sirenas, espíritus del agua, hadas del agua, Selkie (espíritu del agua que se encarna en un lobo marino), hadas del río.
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Distintos tipos de ninfas, ondinas.
5. **Tercer nivel de desarrollo:** Reyes y reinas ondinas, nereidas y ninfas superiores.
6. **Nivel cósmico:** Devarajahs, Devas, hadas del agua y ángeles (por ejemplo, el arcángel Gabriel) que protegen desde el cosmos el Elemento Agua.
7. **Dioses y diosas:** Poseidón (dios de los mares griego), Ningyo (diosa de los peces japonesa), Afrodita (diosa griega del amor y de la belleza), Ea (dios babilónico del mar y las artes), Aryong-Jong (diosa coreana de la lluvia), Doda (diosa serbia de la lluvia), Ix Chel (diosa maya-serpiente del agua).

## *Otras adscripciones*



*Signo para el agua*



*Agua-Tattwa*



*Esfera espiritual del agua*

**Tattwa**: Agua-Tattwa, media luna plateada, que se convierte en gris.
**Planetas:** La luna (sentimiento) y Venus (Amor, belleza).
**Metal:** Plata.
**Minerales, piedras, piedras preciosas:** Corales, madreperlas, perlas.
**Colores:** Todos los tonos, desde el azul hasta el turquesa y verde, así como rosa y magenta hasta violeta.
**Instrumentos:** Voces cantantes, instrumentos de cuerda (violín, guitarra y cítara), flauta de caña, instrumento que hace llover.
**Humos y aromas:** Azucena de agua, sal marina, ámbar.
**Símbolo**: Luna.

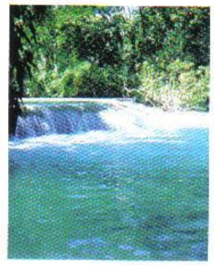
## *Características de los seres del agua*

Se pueden mostrar en forma de distintos animales acuáticos. Cuando los seres del agua aparecen, lo notarás como humedad en la piel, como una lágrima en el rabillo del ojo, gotitas, chispas…



## *Caminos hacia el mundo de los seres del agua*

Las puertas hacia los Reinos del Agua se encuentran donde fluyen juntamente dos aguas o donde chocan el agua y la tierra, como una gruta en un lago. Otras entradas son charcos o agua que se queda estancada en el hueco de un árbol. También están en las cascadas, donde se crea un hueco detrás del agua que baja por las piedras, en fuentes, lagos, estanques, balsas, en las cavidades que hay entre las plantas acuáticas y el agua.


### *Los seres del Agua en los seres humanos*

Somos una parte del agua, y el agua es una parte de nosotros. Las venas recorren nuestra piel, nuestros tejidos y nuestros órganos. A través de ella tiene lugar el aprovisionamiento, la limpieza y el intercambio. Orina, mocos, sudor, saliva o jugos gástricos son otros fluídos corporales que ayudan a mantener el cuerpo, a mantener en pie sus funciones, a purificarlo. El agua está relacionada con nuestro sentir, con nuestro cuerpo emocional, que de todas las energías corporales que nos rodean es la más extendida. Siente algo mucho antes de que nuestra mente empiece a analizarlo.

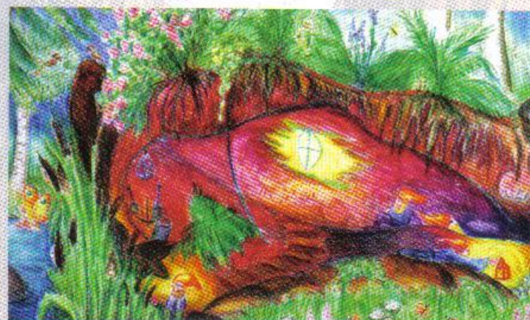
#### • *Pequeño ejercicio con los seres del Agua* •

Concéntrate en el agua que hay en ti. Siente hacia tu interior. ¿Qué aspecto tiene tu entidad acuática? ¿Es grande o pequeña? ¿Está compuesta de muchas partes o sólo por una? ¿Está limpia y es clara o más bien está sucia? ¿De qué color es? ¿Es clara u oscura? ¿Se estanca en algún lugar determinado y no puede fluir? Si es así, ¿qué la bloquea? ¿El agua en ti está en movimiento? ¿Fluye, corre, circula en ti? ¿Se puede encontrar en todas las partes de tu cuerpo, o hay lugares que están más o menos provistos? Entra en unión con el Elemento Agua que hay en ti. Observa qué es lo que necesita para que sea saludable y te favorezca.





# El Reino de la Tierra



*El Reino de la Tierra es muy suave.*
*La tierra es una fuerza divina,*
*que consigue marcar*
*la huella visible.*
*Es la forma*
*y la norma divina.*

*La vida, en su peregrinación*
*donada por la Madre Tierra,*
*sobre la tierra crece*
*y en la tierra muere,*
*se pierde de nuevo*
*y de nuevo se encuentra,*
*en un nuevo ciclo*
*se retuerce en espiral.*

*Mucho procede de ella*
*y a ella retorna de nuevo*
*en el ciclo infinito*
*hacia la suerte.*
*Aquí se puede configurar*
*el desarrollo de la vida.*

*En cantidad y medida,*
*en el espacio y el tiempo,*
*en el límite y la transformación*
*muestra la luz de la acción.*

*Así se crea la cara de la tierra*
*desde la actual luz.*
*Ofrece un hogar maravilloso,*
*es cariñosa en su Ser.*
*Nos abastece con todo*
*en su salón divino.*
*Los seres de las piedras,*
*de las plantas, de los animales,*
*hombres-niños*
*y otras criaturas, aquí*
*encuentran reposo en ella.*

*El espíritu de la tierra que*
*traspasa la vida, la Madre Tierra*
*nos canta en el sueño.*
*Despertémonos en su Ser,*
*así que retornemos*
*a la morada del alma.*

*Reconoced el templo de la luz de*
*la naturaleza,*
*abrid los ojos,*
*la puerta del corazón.*
*Entrad en el mundo verdadero,*
*el que lo ilumina todo con su luz.*

## Introducción al Reino de la Tierra

«Conocer la tierra y quererla significa tener raíces y formar parte del ciclo de la vida.»
ANNE WILLSON SCHAEF, *Mensajes de los primeros pobladores*



La sustancia originaria de la tierra era al principio cristalina, pura y clara y en otro nivel, en otra dimensión, aún permanece así. Por aquel entonces la naturaleza brillaba en todo su esplendor y colorido, y las distintas criaturas trabajaban mano a mano en el alzamiento constante de su energía. El ciclo de comer y ser comido todavía no existía, pues todos se nutrían de la luz divina. Esta sustancia originaria era la huella visible del espíritu puro.

A causa de la ruptura de los seres humanos con lo divino y la destrucción constante de la unidad del todo, la energía cada vez se condensó más en lo que hoy es. La consecuente pérdida de energía creó carencias a partir de las cuales se desarrollaron formas originarias puras, formas oscuras. Se creó un mundo de polaridades, de antagonismos: día y noche, claro y oscuro, bueno y malo, etc. Los seres que se encuentran en la tierra protegen, conservan y aceptan estas dos partes, que se desdoblan en matices muy variados, en el consciente del ser humano.

Los seres elementales de la tierra llevan en sus rasgos puros, originarios, las propiedades divinas del mantenimiento, del abastecimiento, de la protección, de la abundancia, de la dedicación, de la constancia, de la estabilidad, del trabajo, del esfuerzo, del amor, de la dedicación, de la configuración, de la formación, de los rituales, de la tradición, etc. Ellos constituyen y conservan con su amor el paraíso en la tierra. Por culpa del lado oscuro del ser humano se desfiguró una parte de su exterior, volviéndola fea y deplorable. La causa de esta degeneración es la falta de



conciencia y la codicia del ser humano. Las personas adquirieron propiedades negativas de todo tipo: rabia, crueldad, venganza, pereza, desidia, odio, violencia. Actualmente los seres de la tierra llevan consigo todas las fuerzas, las oscuras y las claras.

El Elemento Tierra es parte de nosotros, y nosotros somos parte de él. No podemos huir de la tierra. Nuestro cuerpo es nuestro traje terrenal, es el templo de la luz de nuestra alma. Según como utilicemos nuestra luz, nuestra fuerza y nuestro poder, se mostrarán en nuestro entorno los seres elementales de la tierra. Nosotros los creamos con nuestra actitud. Al mirar el mundo, vemos el espejo de nuestra alma. Podemos reconocer dónde reposa nuestra mirada, nuestro foco. Podemos curar y transformar, o matar y destruir. Todo lo que hacemos afecta al estado general de la Tierra, se refleja tanto en el microcosmo como en el macrocosmos.

Podemos pedir a los seres naturales que nos ayuden y nos apoyen si queremos equilibrar en nosotros el Elemento Tierra. La iniciación a la tierra es la muerte ritual; el iniciado experimenta la fuerza de la vida real y la inmortalidad de su energía. Para los iniciados, la muerte es un paso hacia otro ciclo, para los no iniciados la muerte es una despedida dolorosa y para siempre.



## *Los seres del Reino de la Tierra*

Los espíritus de la tierra, que protegen, habitan y guían el Elemento Tierra, son muy variados en cuanto a forma y configuración, y se encuentran en las zonas más dispares. A ellos pertenecen, además de los espíritus de los árboles y bosques, todos los tipos de enanos, gnomos, gnomidas (los viejos sabios del poblado de los enanos, la Madrecita Cariñosa), también los gigantes, que protegen las grandes fuerzas de la tierra, las hadas de la tierra y los ángeles de la tierra, que protegen y renuevan las fuerzas de la tierra, los elfos de la luz, que protegen las plantas medicinales, los elfos oscuros/elfos negros, que vigilan los tesoros que se encuentran en las profundidades de la Madre Tierra, los vigilantes de las piedras preciosas, los guardianes, los jueces del destino, los tres mágicos, etc.





La característica principal de los espíritus de la tierra es que su trabajo tiene que ver de alguna manera con el Elemento Tierra. Los seres de la tierra reflejan lo que ser humano lleva en su interior. Los seres de la tierra mantienen una estrecha relación con nuestro planeta y un conocimiento profundo de sus fuerzas originarias. Abastecen a la tierra y poseen fuerzas mágicas: conocen las fuerzas de la manifestación (la fuerza por la que una idea se torna visible de forma lenta y constante) y de la materialización (la fuerza a partir de la cual de la nada surge una forma). Conocen las fuerzas de la transformación y del paso de los ciclos infinitos. Protegen los antiguos rituales terrenales, las tradiciones y la sabiduría. Poseen, además, grandes riquezas y tesoros.

Los seres naturales, que existen a partes iguales del género masculino y femenino, poseen las siguientes características: son irregularmente grandes o pequeños, aunque su cuerpo suele ser grueso; además, pueden cambiar su forma a su antojo. Su cara es a menudo como la piel de la tierra: arrugada y marcada como una piedra o una roca. Normalmente son alegres y están contentos, tienen sentido del humor y les gusta hacer bromas a la gente. Suelen vivir en zonas montañosas, especialmente en las pendientes, desfiladeros, barrancos, raíces nudosas, árboles fuertes, etc. Les gusta recitar y rimar, y adoran repetir estas rimas en forma de canción. Son aplicados y su esfuerzo en el trabajo es infatigable. La mayoría son artesanos dispuestos a echar una mano.

Dado que muchos espíritus de la tierra dominan totalmente su elemento, pueden materializarse de muchas maneras, por ejemplo como animales. Pueden volverse rápidamente invisibles y aparecer de nuevo, al igual que pueden hacer desaparecer o aparecer objetos. Su tarea es proteger la tierra y sus fuerzas, cuidarla y preocuparse de todas las otras formas de vida. Los espíritus de la tierra dan a la tierra su vitalidad. Las regiones de la tierra que no están habitadas por ellos están muertas y son áridas. Los regalos y donaciones de los seres de la tierra son objetos mágicos como capas o túnicas, que traspasan la fuerza a los que las visten, el poder de la invisibilidad, amuletos o monedas, tesoros como piedras preciosas, oro, plata... y otros regalos valiosos de la tierra.

Los espíritus de la tierra nos aportan paz interior y un gran entendimiento de los seres de la tierra. Nos guían hacia nuestros tesoros interio-

res y verdaderas riquezas. Para ello debemos haber educado determinadas virtudes en nuestro corazón: paciencia, atención, capacidad para ayudar, comprensión, laboriosidad, perdón, fidelidad, entrega, etc., cuyos estadios de desarrollo se ponen a prueba regularmente en determinados intervalos.

### *Orden del Reino de la Tierra*

1. **Guardianes:** Virgo y Pelleur. Virgo es el espíritu de la tierra y Pelleur su anexo divino. Los dos contribuyeron a la creación del planeta Tierra y ahora protegen su fuerza divina.
2. **Superiores:** Gnomos; soberano: Gob; rey: Urinaphton; símbolo: tortuga/toro.
3. **Primer nivel de desarrollo:** Forma del Elemento Tierra, seres elementales del agua en el animal y el hombre, seres elementales, todos los enanos, gnomos, enanos duendes, Satyrn, Pixys, Puck, Brownies, Trols, gigantes, elfos de la tierra, elfos negros.
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Gnomos, el viejo sabio, Madrecita Cariñosa; faunos, los trols viejos.
5. **Tercer nivel de desarrollo:** Pan, madre tierra como Tanna y Stanna, guardianes de la tierra y superiores.
6. **Nivel cósmico:** Conductora de los cristales, hadas de la tierra, Devas y ángeles (por ejemplo Buriel y los arcángeles Zadkiel y Jofiel), que apoyan y guían al Elemento Tierra con todas sus propiedades y niveles de desarrollo del cosmos.
7. **Dioses y diosas:** Gaea/Gaia (diosa de la tierra greco-romana), Mawu (diosa de la creación africana), Geb (diosa de la tierra egípcia), Changing Woman (diosa de la tierra de los apaches), Demeter (diosa griega del crecimiento), Hou Tu (diosa terrenal china y madre originaria), Ceres (diosa romana de la fertilidad), mujer araña/Spiderwoman (madre originaria de los hopi) y otros.

### *Otras adscripciones*

**Tattwa**: Tierra-Tattwa, cuadrado amarillo, que se transforma en violeta.
**Planeten**: Saturno (seriedad y fiabilidad) y Júpiter (éxito, poder).
**Metal:** Estaño, plomo.

**Minerales, piedras preciosas:** Ámbar, zafiro, cristales, todos los cuarzos, jaspe.
**Colores:** Todos los colores de la tierra como el marrón, muchos tonos verdosos, tonos rojos en todos los matices, ocre, y tonos amarillos.
**Instrumentos:** Tambores, didgeridoos, gongs.
**Humos y aromas:** Varias maderas, estoraque, sándalo, copal.
**Símbolo:** Runas, animales, plantas, amuletos.



*Signo para la tierra*



*Tierra-Tattwa*



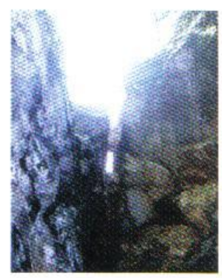
*Esfera espiritual de la tierra*

### *Características de los seres del Reino de la Tierra*

Si los espíritus de la tierra se ponen en contacto contigo lo notarás por los regalos de la tierra (caracolas, piedras, raíces, flores, etc.) o en que algo te roza los pies o las piernas, o bien te pellizca, o que de repente desaparezcan cosas y transcurrido un rato vuelvan a aparecer, o bien que tu camino inesperadamente cambia, que en tu cabeza se repiten rimas, que experimentas órdenes y enseñanzas, o que debes resolver tareas que siempre se repiten en ritmos y ciclos.







### *Caminos hacia el Reino de la Tierra*

Entradas a la tierra son todas aquellas formaciones que abren la tierra: cuevas, grutas, piedras, raíces, huecos en los árboles cerca de las raíces, fuentes, puertas que conducen hacia abajo: por ejemplo, hacia rocas, montañas o colinas.

### *Los seres del Reino de la Tierra en los seres humanos*

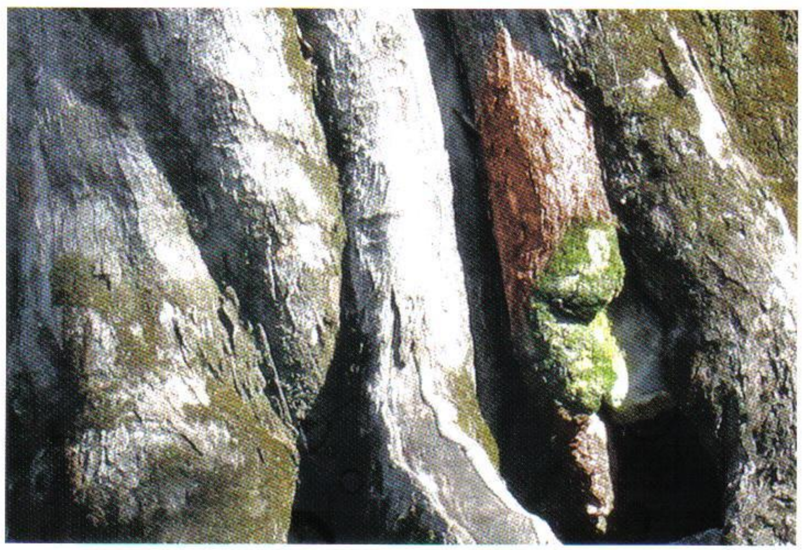
Somos parte de la tierra, y la tierra es parte de nosotros. Si te quieres ocupar de la tierra, entonces concéntrate en tus huesos, en tu sustancia, en

tu fundamento, en tus raíces, en tu estado. Los temas de la tierra son tu origen, tu familia, tus antepasados, la fuerza de tu sangre, tu comunidad, tu pueblo, tu lugar de origen. Otros temas de la tierra son la subsistencia, el fundamento de la vida, el hogar, y otros.

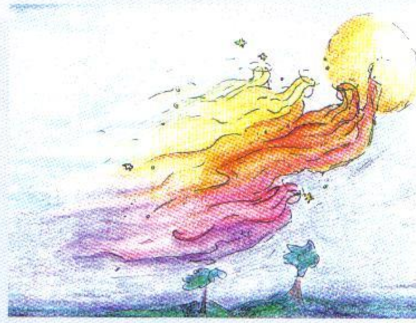
### • *Pequeño ejercicio con los seres de la Tierra* •

Ponte de pie. Concéntrate en tu postura. ¿Tienes buen contacto con el suelo? Imagina que tienes raíces. ¿Cómo son? ¿Son profundas, largas, planas, muy arraigadas? ¿Sobre qué tipo de suelo estás? ¿Es arenoso, fangoso, acuoso? ¿Es tierra sana, suelo seco, tierra fértil? Concéntrate un buen rato en tus raíces.

*Consejo:* Cuando hayas perdido o extraviado algo, es bueno preguntar a los seres de la Tierra, a los enanos y a los gnomos. Llámales y pídeles que te enseñen el objeto o bien que te lo traigan, o que te ayuden a encontrarlo. Ellos son los responsables. A veces les gusta hacer desparecer cosas para limpiarlas o cargarlas de energía, o bien las esconden porque nos podrían dañar o porque ha transcurrido el tiempo del objeto. Si logras abrirte a este camino inusual y les preguntas, seguro que recibirás una respuesta.



# El Reino del Aire



*Seres del aire en poderosos reinos*
*de nubes demuestran aquí*
*la desviación perceptible.*
*Los guardianes poderosos*
*de los cuatro vientos*
*danzan a veces bajo los tilos.*

*El frío, el calor,*
*el trueno, las borrascas,*
*la milicia de nubes,*
*rayos poderosos son sus arpones.*

*Aquí la atmósfera es pesada,*
*avanza y es arrastrada hacia atrás.*
*Lo que piensa el ser humano,*
*es guiado por el tiempo atmosférico.*
*Aquí se crea la energía sutil,*
*que es llevada por el viento.*

*Renovación, intercambio de energía*
*es la sinfonía cósmica.*
*Inhalar, expirar,*
*en el ritmo está el compás*
*que todos debemos seguir.*

*Borrasca, temporal de viento y*
*nieve, frescor, el aire transporta el*
*aroma cosmoterrenal.*
*Aquí se protege el aliento de la vida,*
*aunque el espíritu de la borrasca*
*a veces esté enojado.*

*La creación baila con el viento,*
*sopla aquí, cuchichea allí,*
*sigue volando deprisa,*
*nunca se para, tiene que avanzar*
*con el movimiento.*

*Se muestra en formas y figuras.*
*Fuerzas pequeñas obran,*
*son guiadas, protegidas, ampliadas.*
*El aire, él transporta los pensamientos,*
*hace temblar de vez en cuando las cosas.*

*En el silencio de la diferencia clara*
*reconoces el estrechamiento*
*o amplitud. Adiestra las sílfides,*
*hasta que desaparezcan,*
*entonces podrás*
*superar los obstáculos.*

## *Introducción al Reino del Aire*

*«Escucha el canto de la naturaleza. Canta la canción divina. La voz, que flota sobre la oscilación del viento, canta para todos los que son capaces de oírla, el canto celestial de todos los cantos, el que ahuyenta todos los miedos. El viento nos recuerda en todas sus formas que no estamos solos en este mundo. Lo une todo con todo.»*

ANNE WILSON SCHAEF, Mensajes de los primeros pobladores



El aire es una fuerza divina. Originariamente servía para el intercambio de energía; además, actuaba como un transmisor de información espiritual: guardaba la elasticidad de la juventud y belleza eternas y unía toda la vida. Tenía el alimento necesario para nutrir toda la vida hasta el más pequeño átomo. Al principio los seres humanos sabían cómo comunicarse con los seres del aire y hacer un intercambio fecundo. Con la ayuda de los seres de la naturaleza, todas las corrientes de vida podían ser guiadas e instauradas con el fin de obtener el bienestar de todos.

Pero, tras la caída de la humanidad, la energía empezó a comprimirse y a oscurecerse. La verdadera función del aire, los portadores de muchas fuerzas espirituales, apenas es utilizada desde entonces, y sólo se hace de forma clandestina. Normalmente no se presta atención a la forma de respirar, uno respira a toda prisa, en un intervalo corto o de forma superficial. Respirar sirve para activar el cuerpo material, pero ya no el espíritu. Una persona puede estar hasta cuarenta días sin comer, hasta doce días sin agua, pero tan sólo tres minutos sin aire. La excepción son aquellos iniciados que dominan el arte de respirar y de absorber luz a través de su cuerpo con sus fuerzas espirituales. El verdadero conocimiento sobre esta fuerza está oculto.

Los seres elementales del Reino del Aire dominan el Elemento Aire, lo protegen y transmiten sus mensajes. Cuánto más desarrollados están, más puros son, y su aspecto es más claro, sutil y maravilloso. Purifican

y aclaran la atmósfera y el espíritu, lo llenan de luz y amor. Las personas que inspiran y expiran conscientemente y de forma rítmica la luz clara, experimentan por unos instantes un intercambio de energía purificadora, y pueden actuar y pensar de forma clara e inspiradora. A causa de la contaminación atmosférica y la información negativa, hoy en día los seres del aire están debilitados, son dispares o están deformados. Se orientan hacia los seres humanos y transmiten los pensamientos y sentimientos que captan. Todos sabemos que existe una diferencia entre el aire de la ciudad y el aire de la montaña.

Somos parte de la energía del aire, y ella es parte de nosotros. El aire está relacionado con nuestro nivel espiritual y su fuerza. Los colectivos, las corrientes de pensamiento de muchas personas influyen –según el principio de causa y efecto– atmosféricamente sobre el tiempo, sobre el ambiente y el entorno. Nuestros pensamientos crean campos de energía oscuros o claros, dependiendo de la energía con la que los hayamos cargado. El aire transmite la información, no importa cómo ésta sea. Si empezamos de nuevo a fomentar pensamientos positivos y luminosos, y buscamos a través de la respiración rítmica el intercambio, el aire podrá abastecer nuestro cuerpo con energía clara. El aire aporta claridad.



La iniciación en el Elemento Aire tiene que ver con la fragmentación ritual. El cuerpo se divide en el nivel espiritual, es purificado y recompuesto de nuevo. Posteriormente es bendecido con las ofrendas del reino espiritual. El iniciado desmonta puentes, une, no valora ni juzga, y junta de nuevo, conoce la fuerza y el poder de los pensamientos y el silencio.





## *Los seres del Reino del Aire*

Desde el soplo de viento suave hasta el huracán, en todas partes están presentes los espíritus del aire: los guardianes de los cuatro vientos llevan la madre del viento, las novias del viento cabalgan en la borrasca, las sílfides vuelan aquí y allá en la ligereza del aire, los espíritus de la borrasca, las boreas soplan, las hadas del aire elevan los animales del aire y transportan las semillas de un lugar a otro. Se ocupan del correcto intercambio de la energía y decretan la fuerza divina de la unión, renovación, traslado y divulgación, así como del envío de información. Estimulan la tarea de los espíritus y la trasladan a las zonas más altas o profundas, para que pueda ser experimentada. Los seres del aire muestran el movimiento de la energía.

Los espíritus del aire tienen las siguientes características: son delicados, claros y menos compactos que otros seres naturales. Están dotados de belleza, delicadeza, humildad y sabiduría. Están interesados en todo: aman la luz del espíritu y la llevan a todas partes donde es llamada. Vigilan la atmósfera, que se construye con las distintas corrientes, y confieren a la luz sus propiedades específicas. Su tarea consiste en llenar el aire de energía, posibilitar el intercambio y enviar nuevos impulsos. Se muestran en los pequeños animales del aire, en mariposas, libélulas, luciérnagas, abejas, escarabajos, así como en todos los insectos voladores.



Las cimas de montañas solitarias, copas de árboles, bosques silenciosos y bosquecillos, amplias campiñas, jardines bonitos y parques son sus lugares de residencia. Sus regalos mágicos son la espada de la diferencia clara, el polvo cósmico, que nos posibilita el vuelo hacia otros mundos o dimensiones, la varita mágica de luz, que dirige hacia nosotros las corrientes de luz curativas, el arte de pensar y hablar, la luz de la intuición y la inspiración. Las puertas hacia los mundos del aire se encuentran en el levante, pero también en determinadas corrientes de aire, remolinos y espirales de todo tipo y forma, en un aroma determinado, en la información de las nubes…

## *Orden del Reino del Aire*

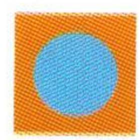
1. **Guardianes:** Thor y Aries. Thor es el dios germánico del trueno, de la tormenta y la fertilidad y Aries, su anexo divino. Protegen y guían el Elemento Aire.
2. **Superiores:** Sílfides; soberano de las sílfides: Paralda; símbolo: mariposa/águila.
3. **Primer nivel de desarrollo:** Forma del Elemento Aire, seres elementales del aire en el animal y el hombre, Vila (espíritu de la tormenta eslavo).
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Hadas, sílfides, reyes/reinas de los elfos
5. **Tercer nivel de desarrollo:** Superior de las hadas, superior de las sílfides, guardián de los poderosos cuatro vientos, madre del viento, novias del viento.
6. **Nivel cósmico:** Devas, todos los arcángeles y seres angelicales poderosos que se ocupan del Elemento Aire en el cosmos, el arcángel Miguel es el protector del aire, de las musas, de las fuerzas de la inspiración, del arte y de la belleza, Pegaso.
7. **Dioses y diosas:** Feng-Po (dios del viento chino), Feng Po-Po (diosa china del viento, que cabalga sobre las nubes a lomos de un tigre), Odin (dios germánico del cielo y creador), Brahma (dios hindú de la creación del cielo y la tierra), Lilith (reina alada hebrea del aire) y otros.

## *Otras adscripciones*



*Signo para el aire*

**Tattwa:** Aire-Tattwa, círculo azul que se transforma en uno naranja.
**Planetas:** Mercurio (movilidad).
**Metal:** Mercurio.



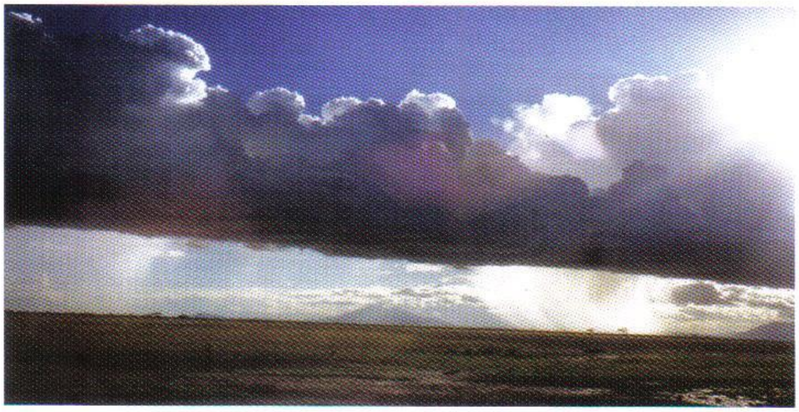
*Aire-Tattwa*

**Minerales, piedras preciosas:** Calcetón.
**Colores:** Tonos pastel, principalmente el amarillo, los tonos azul celeste, el blanco, pero también el gris.
**Instrumentos:** Instrumentos de viento, campanas, instrumentos de viento delicados, como por ejemplo la flauta. Les gustan los silbidos de todo tipo.



*Esfera espiritual del aire*

**Humos y aromas:** Sándalo, tomillo, azafrán, alcanfor, menta.
**Símbolo:** Espada, águila, pluma, humo.

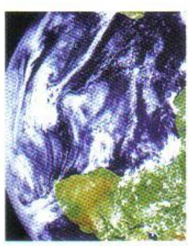


### *Caminos hacia el Reino del Aire*

Si los seres del aire quieren contactar contigo, lo notarás por un soplo de viento en las mejillas, o bien el viento levantará tu cabello, con frío en la piel, un cosquilleo en las orejas y nariz, además de objetos que volarán por los aires (hojas, plumas, flores...), en un zumbido o canturreo. Los tonos altos y los sonidos son señales de los seres del aire.

### *Los seres del Reino del Aire en los seres humanos*

Nosotros somos parte del aire y el aire es parte de nosotros. A través de la inhalación y exhalación, renovamos la energía y la dejamos circular. Nuestra respiración, nuestros pulmones, nuestros pensamientos y nuestro intercambio en todos los niveles están relacionados con los seres del Aire.







*• Pequeño ejercicio con los seres del Aire •*

A veces nuestros pensamientos son como seres que andan disparados, que saltan a nuestro alrededor, que nos confunden y con ello nos acorralan. Concéntrate en los seres elementales del aire que hay en ti. Presta atención a tu respiración. ¿Cómo es? ¿Es plana, superficial, regular, profunda, irregular...? ¿Qué te ocupa? ¿De dónde proceden tus pensamientos? ¿Son realmente pensamientos tuyos o los has adoptado de otro? ¿Qué aspecto tiene tu ser del aire? ¿Está compuesto de partes pequeñas? ¿Es pequeño o grande, claro u oscuro? ¿Se mueve y se deja transportar hacia aquí y hacia allí como las hojas con el viento, o más bien es tranquilo y estable? ¿Tiene mucha fuerza propia o se deja encorvar ligeramente por la fuerza de otros, como un tallo de hierba en el viento? Ocúpate durante un tiempo de tus seres elementales del aire. Observa cuál es el tuyo y cómo puedes sanarlo y nutrirlo bien. Déjate inspirar por tu ser elemental del aire.



# El Reino del Éter

*En el reino etéreo de las ondas de la luz*
*fluyen los cantos armónicos.*
*Penetran en todo el cosmos,*
*su voz puede resonar en el todo.*

*La luz se agita aquí, en cada átomo, en cada célula.*
*El arco iris es la fuente divina.*
*Nadie puede rehuir su luz,*
*también las formas más pequeñas oscilan en ella,*
*incluso lo más oscuro no huirá.*

*Todo procede de allí y retorna hacia allí.*
*Desde este mundo, hace señas la suerte eterna.*
*Es el reino del esplendor,*
*del que los ángeles y los seres naturales nunca están lejos.*

*Dioses y diosas obran desde aquí,*
*reparten el elixir de la vida.*
*Maestros y maestras actúan por igual,*
*se ocupan de las desviaciones cósmicas.*

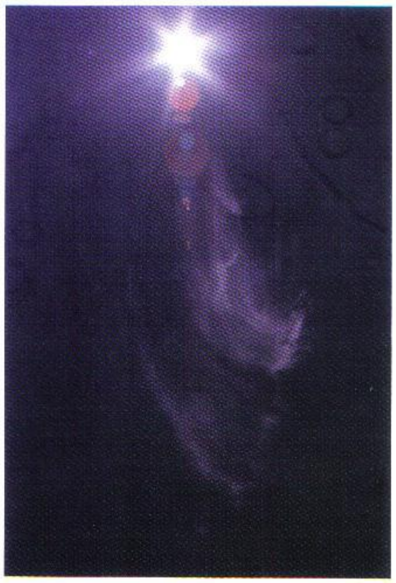
*Pues más allá del espacio y el tiempo*
*todo está unido para siempre.*
*Todo es nada, y nada es todo.*
*La revelación divina se abre aquí.*
*La puedes encontrar también en ti.*



## Introducción al Reino del Éter

*«Cuánto más ascienda el hombre su montaña interior, más silencio encontrará, y en este silencio descubrirá el origen de las cosas. Será uno con la creación y se sumergirá en el océano de la luz divina. Cuando a un sabio se le pregunta por Dios, responde guardando silencio, pues tan sólo el silencio es capaz de expresar la esencia de lo divino.»*

OMRAAM MIKHAEL AIVANHOV



El éter es la luz divina que lo recorre todo. Es la sustancia sutil a partir de la cual se construye todo. Junto al aire existe un aire etéreo, junto al agua un agua etérea, junto al fuego otro fuego etéreo y junto a la tierra otra tierra etérea. Los mundos de luz son una copia perfecta de los divinos.

Originariamente, el mundo era puramente etéreo. Con la caída de la humanidad de la unidad con lo divino se compactó y su oscilación se transformó. Se crearon muchos niveles y dimensiones del ser. En las regiones celestiales encontramos los mundos de los dioses, diosas, maestros, maestras, deidades de la tierra y de la naturaleza, elfos de la luz y seres angelicales. En las regiones terrenales encontramos los mundos interiores y exteriores, los puentes hacia abajo y hacia arriba, la naturaleza violenta y los reinos de demonios y sombras, los seres serviciales. En los mundos inferiores encontramos los mundos de la niebla y el fuego, los reinos de los muertos de las almas anticipadas, los mundos de la transformación y la purificación, los mundos de la fuerza y el poder, entre otros. Todas estas dimensiones están impregnadas del reino etéreo.

La copia imperfecta de los reinos de la luz, que también existen en niveles superiores, son los mundos astrales. Otra copia es el mundo material y visible, así como los mundos de los espíritus, los de las emociones, los de los seres elementales, etc. En el Éter existen muchos niveles y dimensiones



en distintas zonas de oscilación y energía. Los humanos somos capaces de alcanzar con nuestro espíritu los niveles más altos, pero también podemos ir a parar a los niveles más bajos. Las personas que han logrado el nivel más alto de desarrollo sobre la tierra actúan junto a ángeles y seres naturales o elementales como maestros y maestras de los reinos de luz de otras dimensiones.

En el Éter se relativizan el tiempo y el espacio, pierden su medida, y un instante puede ser una eternidad, durar todo un ciclo. El mundo de la luz sigue otros principios que el mundo de la materia: allí los seres naturales, elementales y angelicales adquieren su forma visible. Los hombres que han afinado sus sentidos pueden apreciar este nivel y observar, sentir y oír las tareas de estos seres naturales, elementales y angelicales. Estas personas pueden ver la energía invisible de las formas visibles tras todo ser viviente, y pueden apreciar qué fuerzas están actuando. Para quien no ha educado sus sentidos, estos seres permanecen invisibles.

En el mundo etéreo se sienten a gusto la luz, el sonido, el color y las formas con determinada oscilación y velocidad. Todo lo que sucedió tras la creación, todo lo que ha ocurrido hasta ahora, cada segundo de toda vida está gravado en la luz del Éter. A través de esta impresión exacta se marcaron las corrientes energéticas en el Éter. El ser humano imperfecto experimenta esta energía como destino, aunque coincide exactamente con lo que él generó en esta u otra vida.

El Reino del Éter penetra cada célula y cada átomo de nuestro Ser. Si podemos ver nuestra energía, conoceremos su color, velocidad y densidad de oscilación. Podemos ser una fuente de la luz, pero también podemos succionar la luz de otros porque no hemos aprendido a conectarnos a la inagotable fuente divina. En vez de desperdiciarla, podemos transformar en nosotros la luz divina: purificarla y transformarla a través del fuego violeta. De esta manera aumentaremos la frecuencia de nuestra luz y volveremos a nuestra forma originaria para retornar a los reinos de luz.

La iniciación en el mundo etéreo es el ascenso, la resurrección. La realización, la iluminación, en la que lo humano se une al espíritu universal, es el nivel más alto que una persona puede alcanzar. El punto medio del universo está en todas partes. Para el iniciado todo es luz y amor, y él está en el centro. Para los no iniciados existe luz y sombra, pendulan entre los mundos.

## *Los seres del Reino del Éter*

Los seres del Reino del Éter muestran las siguientes características: son «etéreos», cariñosos, y brillan en los colores y frecuencias más diversas, que son determinadas por la fuerza de la luz que ellos dirigen. Los colores también muestran desde qué esfera planetaria estos seres dirigen las fuerzas hacia la Tierra. Cuanto más altos, sutiles y traslúcidos brillen e iluminen los seres del Éter, más alto será su Ser y frecuencia. La luz que envían es tan potente para algunas personas que no pueden soportar su fuerza. Esto se debe a que el cuerpo mortal no está hecho para soportar frecuencias tan potentes. En esta luz no hay más que la verdad pura y eterna.



Los seres del Éter son los guías y guardianes de los otros cuatro elementos. Guían a los seres naturales, que en su mayor parte han huido de su luz y que se encuentran bajo su custodia. Su ofrenda es la luz en su forma más pura y divina. Conducen a los hombres que se han abierto a esta luz.

Todos los planetas del sistema solar se ordenan en el grupo de los seres del Éter. Son múltiples en cuanto a su forma, color, sonido y frecuencia. Sus colores son todos los colores del cosmos, los colores del arco iris. Se pueden mostrar en la tierra de muchas formas, en personas, animales, plantas, minerales, piedras, arroyos, en un fuego tranquilo, en aspectos de la naturaleza como en la aurora boreal, la aurora de la mañana, el arco iris, etc. Se mueven a la velocidad de la luz y pueden cambiar tan rápido de lugar como nuestros pensamientos.



Los seres del Éter trabajan laboriosamente para vitalizar la naturaleza y traspasarla con sus fuerzas de luz. A los seres del Éter pertenecen el incontable tropel de devas, ángeles e inteligencias superiores. Sólo se sienten a gusto en el reino etéreo, en el reino de los ángeles; traspasan todos los demás reinos y pueden trabajar en los demás elementos. Unen los elementos y guían las corrientes cósmicas; participan en el plan de construcción de las formas visibles. Protegen, guían y dirigen las fuerzas de luz puras de todas las cosas. Dirigen las corrientes vitales de todo lo vivo.

### *Orden del Reino del Éter*

1. **Guardianes:** Akasha y Devos. Son las poderosas inteligencias de la luz, guardianes del Reino del Éter y con ello del elemento que traspasa todos los otros.
2. **Superiores:** Devas, elfos de la luz, hadas.
3. **Primer nivel de desarrollo:** Forma de la luz, puntos de luz.
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Devas y hadas, que acompañan a animales y personas.
5. **Tercer nivel de desarrollo:** Maestros de Devas, ritual de Devas, Devas de los lugares, unicornios, Pegaso, seres angelicales superiores.
6. **Nivel cósmico:** Jerarquía angelical que atiende a toda la vida del planeta Tierra. Le envían luz y lo revitalizan todo (arcángeles, serafines, querubines, etc.). En el Reino del Éter, los poderosos seres angelicales se sienten en casa. Protegen estos reinos y envían a la Tierra la luz pura de la fuente divina.
7. **Maestros y maestras:** Jesús, Kuan Yin, Buda, la Hermandad Blanca Universal de la Luz, dioses y diosas de todas las culturas y pueblos.

### *Otras adscripciones*



*Signo para el éter*



*Éter-Tattwa*



*Esfera espiritual del éter*

**Tattwa:** Éter-Tattwa, huevo violeta, que se transforma en dorado.
**Planetas:** Todos.
**Colores:** Los colores del arco iris, todos los colores cósmicos.
**Instrumentos:** Arpa, instrumentos de viento, trombones, trompetas, el coro, la orquesta, los distintos instrumentos sonando en armonía y sinfonía.
**Humos y aromas:** Loto, rosa, jazmín, violeta, incienso, lavanda.
**Símbolo:** Todos los símbolos cósmicos, círculo con punto en el centro, símbolos del sol, mercaban, arco iris.

### *Características de los seres del Reino del Éter*

Cuando los seres del Éter quieran entrar en contacto contigo, lo sentirás en un calor interior, en una luz especial, en una determinada claridad que hace brillar el aire, en la armonía que se percibe en el momento, en sonidos suaves, colores brillantes... Sentirás una exaltación interior, una elevación, mejorarás tu visión general, abarcarás todo el espectáculo de la vida, tendrás una mirada profunda sobre las cosas, vivirás un momento de lucidez, una sensación de felicidad supraterrenal, éxtasis, sabiduría, entendimiento.

### *Caminos hacia el Reino del Éter*

Las entradas al mundo etéreo son los rayos de luz, los arco iris, el sol, las copas de los árboles, las cimas de las montañas, los animales sabios, los animales con alas, el viento, las nubes, las puertas doradas, el color y el sonido.

### *Los seres del Reino del Éter en los seres humanos*

Sobre el Éter ejercen su influencia la luz, la energía, el color y el tono. Los humanos somos parte del Éter. Tenemos nuestra propia luz anímica, que puede verse a través de una fotografía del aura.

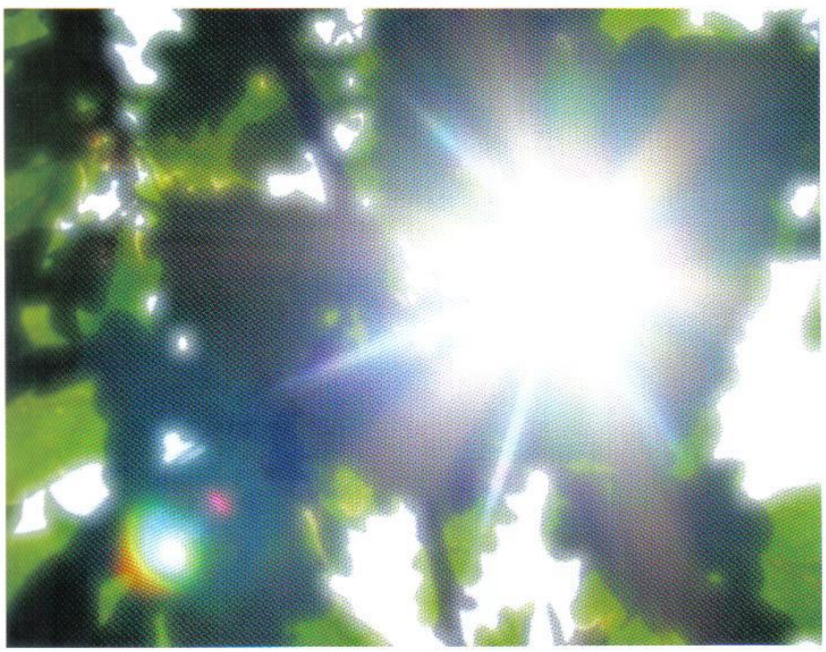






*• Pequeño ejercicio con los seres del Éter •*

Concéntrate durante un tiempo sólo en la luz, el color y el sonido. ¿Cuál es el tono de tu alma? ¿Cuáles son los colores de tu alma? ¿Entre qué colores te has sentido siempre bien? ¿Qué colores no te gustan tanto? ¿Qué color ilumina un lugar, un animal, una planta, una piedra...? ¿Qué tono? ¿Qué energía recibes? Cierra los ojos. Sitúate como receptor y observa qué es lo primero que se acerca a ti: su color, tono, energía. ¿Qué mensaje te envían los seres del Éter?

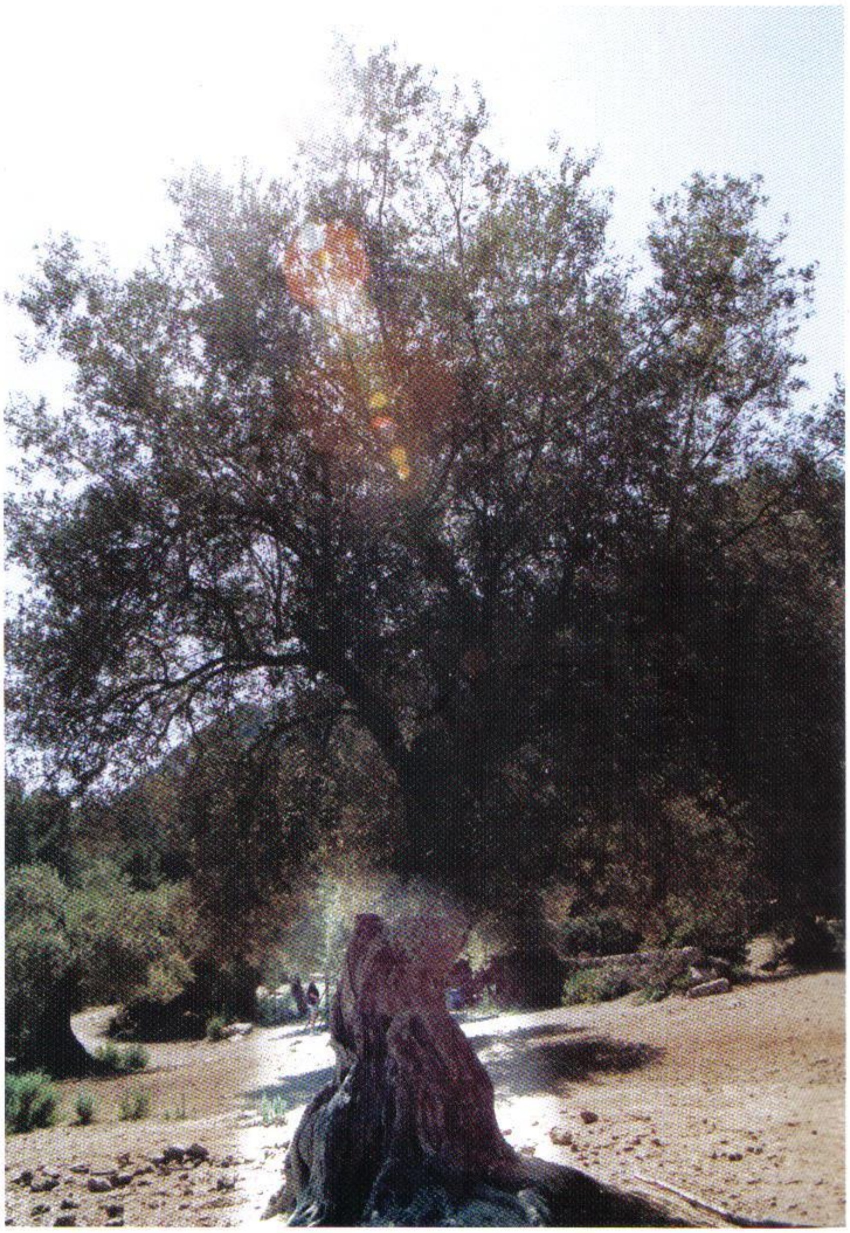




# Los reinos de nuestra tierra

**Nota**

*Este capítulo describe los reinos de nuestra tierra. En cada reino referimos una lista de seres naturales con su orden respectivo. Se trata sólo de una ordenación posible dentro del infinito, pues en todas partes pueden existir desde ángeles hasta criaturas de la naturaleza y demonios. Por esta razón, estas listas sirven únicamente como orientación y tienen como fin transmitir una aproximación general. Si nos dirigimos a la naturaleza, nuestro espíritu debe hacerlo de forma creativa, vital y libre en la percepción real del momento, y abrirnos a lo que quiera llegar.*



# *Los reinos de nuestra tierra*

*Si tenéis algo, una pregunta al Ser,*
*a la planta, animal, patio u hogar,*
*preguntad a los seres de la tierra;*
*ellos son los conocedores,*
*y los que ponen nombre a las cosas.*

*Los seres cósmicos*
*os podrán guiar,*
*proteger y acompañar*
*todo el tiempo.*

*Pero los seres de la tierra,*
*están unidos a lo de arriba,*
*detrás, delante y debajo.*
*Saben lo que ha ocurrido,*
*pueden leer en las huellas*
*de la tierra.*

*Dirigios a ellos,*
*ellos os lo podrán decir,*
*a veces os dejarán adivinar.*
*Pero ellos lo saben,*
*conocen su tierra.*
*Aquí son los compañeros perfectos.*

*Abrios, llamadles*
*con ángeles a vuestro hogar,*
*a todos los espíritus buenos de la tierra.*
*Seguro que viviréis*
*algún que otro milagro,*
*pues ellos vuelan velozmente hacia*
*arriba y hacia abajo,*
*viven en todas las dimensiones.*
*El contacto con ellos puede ser*
*valioso.*

*Son los dominadores*
*de las formas materiales,*
*lo conocen todo, por su medida,*
*esencia y hábitos.*

*Para hallar oportunidades en la tierra,*
*para entender la muerte*
*y el renacimiento,*
*preguntad a los maestros*
*de la energía terrenal.*

*Llamadlos,*
*comprobad por vosotros mismos*
*todo lo que saben,*
*y ya no podréis prescindir de ellos.*
*Llevan con ellos la transformación*
*y la luz más pura.*

*Si llamamos a los espíritus de la tierra,*
*se transforman con nosotros en los*
*niveles del fuego.*
*Con la protección*
*de los acompañantes cósmicos*
*ascendemos la escalera dorada,*
*podemos cumplir*
*con el deber en el Ser,*
*retornar a la morada del alma.*

*No temáis a la tierra,*
*pues ella conlleva*
*el equilibrio.*



# El Reino de las Piedras y los Minerales

*Las piedras son los huesos de la tierra,*
*son la fuerza estable en el pasado y en el futuro.*
*Almacenan en sus células información pura,*
*son la memoria de la naturaleza.*

*Tómate el tiempo y la tranquilidad*
*para escuchar en ellas el silencio.*
*Susurra su tono, su zumbido profundo,*
*su tatareo a veces alto, a veces más bajo.*

*Su sonido contiene el mundo,*
*relaciona tiempos lejanos y extensiones desconocidas.*
*Son inteligentes, son la fuerza*
*que consigue aquí la estabilidad.*

*En ellos se desintegran el tiempo y el espacio,*
*y te sumerges en la eternidad.*
*Te unen a todo, dejas de estar descontento,*
*de temblar y de estar enojado.*

*Descubres que la transitoriedad*
*sólo existe en el tiempo y el espacio.*
*Aquí se abre un amplio horizonte*
*que habla a todos y a cada uno.*

*Escúchales y encontrarás la calma.*
*No infravalores su poder,*
*les fue otorgado por Dios.*
*Préstales atención en tu viaje: te aconsejarán bien.*



## Introducción al Reino de las Piedras y los Minerales

*«Las rocas y las piedras tienen en su seno un conocimiento arcaico, pues son seres antiquísimos. Son guardianes y protectores, portadores de energía, del tiempo y el espacio. Al saludar a las rocas y a las piedras, alegramos a estos seres de la Edad de Piedra. Si peinamos su pelo musgoso, nos dirigimos a ellas, tocamos su cáscara rugosa y las acariciamos, podremos escuchar entre los espacios el susurrante zumbido que emiten. A veces también nos muestran su cara esculpida en la piedra, que durante un segundo nos guiña amablemente. Las rocas y las cuevas de piedra son templos sagrados y lugares de iniciación en la naturaleza, que nos unen con el vientre de la Madre Tierra y el cosmos.»*

JEANNE

El que ha tenido contacto con los seres de roca y piedra conocerá la sensación de sosiego y estabilidad que transmiten. Aunque el mundo a su alrededor cambie constantemente y ellos con él, su núcleo siempre permanece inalterable. El que se une a ellas de forma consciente puede absorber su calma intemporal y convertirla en parte de sí mismo.

Al principio, Dios creó el cielo y la tierra. El reino mineral y de las piedras es, junto a ellos, uno de los reinos independientes más antiguos de la tierra. Todo en él se crea y transcurre a su debido tiempo: los, para nosotros, casi inimaginables eones. Desde el principio, mucho antes de que el ser humano poblara la tierra, el reino mineral llevaba y abastecía todo tipo de vida –plantas, animales y mucho después también personas– y posibilitaba equilibrio entre los diferentes órganos de la tierra.

Nuestro planeta está formado por los cinco elementos (Fuego, Tierra, Agua, Aire, Éter), a partir de los cuales se crearon las rocas, las piedras, las piedras preciosas y los óligoelementos. Llegados a este punto, nos encontramos con el origen de los ángeles y los reinos de la naturaleza: los ángeles, inteligencias superiores de la luz, vierten sobre nosotros las corrientes cósmicas de la fuente divina. El reino natural tiene su origen en los pensamientos de los ángeles, y la tarea de los seres elementales y naturales es construir, a partir de los elementos originarios, la sustancia que nutre todos los reinos y elementos, el fundamento de toda vida. Para crear los minerales, el mundo de los ángeles trabaja en colaboración con los mundos naturales; sus poderosas fuerzas y energías se encontraron y actuaron juntas. Se cristalizaron en formas maravillosas de preciosos colores, sonidos, brillos y símbolos.



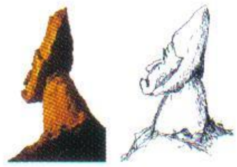
En este reino rocoso surgen las leyendas, los cuentos y los mitos. De aquí procede el maravilloso aroma de los reinos lejanos. Al principio era un reino de la unión de toda vida, a partir del cual se crearon los distintos espacios y dimensiones junto a una zona libre para el desarrollo de los hombres. De sus espacios fluyen en el mundo la magia, la alquimia y la mística. En muchas piedras y rocas viven hadas, elfos, enanos… todos los pueblos y reinos de los distintos seres. Todos ellos protegen la fuerza cósmica de la tierra y la transportan de la mejor manera a la materia. Protegen y nutren los espacios sagrados más ocultos y los templos de la Madre Tierra, sus canales de luz y sustancia originaria, sus estructuras doradas y cristalinas, sus lagos oscuros, sus corrientes subterráneas y brillantes vetas.

Sobre las cuevas de piedras preciosas y vetas de oro, así como sobre otras piedras, a menudo se hallan puntos de luz y templos poderosos, lugares sagrados en los que viven las fuerzas poderosas de arriba y abajo. A menudo estos entornos han sido denominados «guaridas de dragón». La luz y el fuego se encuentran aquí en su forma más pura y construyen un portal hacia la eternidad más allá del tiempo. Estos nudos de energía se relacionan con dimensiones lejanas, estrellas y planetas, con poderosos guardianes de la luz; son reflejos de luz y energía del Ser Superior. A partir de estas fuerzas y poderes se ha creado todo, también el ser humano. Ellas son la iniciación del ser humano, si ha avanzado y se ha desarrollado suficiente, en su naturaleza divina e inmortal. En esta luz se encuentra la historia de la Tierra con el trazo de cada detalle; es la memoria de la naturaleza.

Personas de todas las épocas se sienten y fueron atraídas por los tesoros de la naturaleza. Estos tesoros son un gravado visible de la naturaleza superior. Las piedras, los minerales y las joyas pueden fortalecer todas las fuerzas imaginables, además de aportar suerte, protección, sabiduría, paz, perfeccionamiento, abundancia y creatividad. Los lugares que albergan fuerzas pueden concentrar energías y orientarlas. Según como las utilice y dirija, el ser humano puede ganar o llevar consigo la desgracia.

Los tesoros y las riquezas de la Tierra son para todos los seres. Mantienen en equilibrio las fuerzas y procuran una renovación adecuada de la energía vital, influyen en el cuerpo y el alma de todos los seres vivos. Nuestro planeta alberga aún muchas riquezas y tesoros, pero sólo se volverán visibles cuando el hombre aprenda a manejar sus fuerzas. En la dimensión de los

minerales también se encuentra el denominado «tribunal juvenil», por el que pasan todos aquellos que cruzan el umbral de la vida hacia la muerte o de la muerte hacia la vida. Aquí los seres humanos pueden sentir de nuevo las señales de su energía y comprenderlas desde una perspectiva más amplia.



### *Los seres del Reino de las Piedras y del Reino Mineral*

*«El ser humano es como una piedra natural que debe ser afilada y pulida, para que la luz divina pueda brillar de él.»*

JEANNE

Aquí actúan criaturas celestiales y terrenales de todas las dimensiones y reinos. A los seres del Reino de las Piedras y los Minerales pertenecen ángeles poderosos e inteligencias planetarias, maestros y maestras, dioses y diosas, el consejo del karma, guardianes de las piedras, la guía de los cristales, los elfos negros, los dragones, los guardianes de los portales del pueblo de los enanos, figuras claras y oscuras. Así que, por ejemplo, las Gorgonas también pertenecen a este reino, entre ellos Medusa; todo aquel que miraba su rostro se convertía en piedra.

Los seres que están relacionados con el reino mineral –y hay muchos–, tejen, protegen, limpian y abastecen las rocas, minerales y piedras preciosas. También son los que forjan los objetos mágicos, los que traspasan poder y fuerza a los dioses y diosas, maestros y maestras. De este reino también proceden las piedras mágicas, que todavía hoy proporcionan fuerza a los seres humanos, también las bolas y los espejos de cristal con los que se adquiere poder sobre los elementos y reinos naturales, así como el misterioso polvo mágico.

Todo está grabado en la luz de las piedras, y a través de ellas se puede recuperar de nuevo. Es posible orientar, reforzar y dirigir la luz divina hacia uno mismo a través de la unión con los reinos de las piedras y minerales. Pero no se debería menospreciar el poder oculto de estos reinos. Puede volver a una persona adicta, codiciosa, envidiosa, avariciosa o miedosa, y ha inducido a muchos hombres a cometer actos contrarios a las leyes divinas.

## *Orden del Reino de los las Piedras y los Minerales*

«En cada cara pulida de una piedra preciosa vive un ángel.» *Dicho popular*

1. **Guardianes:** Hermanos blancos y hermandad, seres de las estrellas.
2. **Superior:** Guardián del karma; símbolo: cristal azul, cetro del arco iris.
3. **Primer nivel de desarrollo:** Forma de los minerales, piedras y metales; seres elementales de la sustancia originaria; seres elementales del cuerpo que rigen todos los procesos minerales y químicos en la Madre Tierra, animales y plantas; seres elementales que desarrollan y mantienen la fuerza y calidad de los tesoros; determinados tipos de enanos, que cuidan, vigilan y protegen los tesoros del suelo; determinados tipos de trol que vigilan las entradas a este reino; elfos negros, que protegen todos los tesoros del suelo; determinados seres naturales, como por ejemplo el gusano Tatzel de los Alpes (*véase* Diccionario); hadas y devas de las piedras, minerales y metales.
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Gigantes de las rocas y cordilleras montañosas: Madres Tierra como Tanna y Stanna, que tejen en las cosas la energía cósmica; guardianes de la tierra y superiores; hadas superiores que conocen los tesoros de la tierra, protegen su poderes y los ofrecen a los que están preparados para recibirlos; ángeles que mantienen la luz en las piedras; guardianes de los ángeles.
5. **Dioses y diosas:** Gaia/Gaea (diosa de la Tierra), Mawu (diosa creadora africana), Isis (diosa egipcia), Iris (diosa del arco iris y de los colores), Zaruma (montaña ecuatoriana y dios protector), Himalaya (dios y maestro de la montaña del Himalaya).

• *Pequeño ejercicio con los seres del Reino de los las Piedras y los Minerales* •

Ve a la naturaleza. Busca un lugar cercano a las rocas, piedras o piedras preciosas. Acerca tu frente a ellas y apoya la palma de tus manos. Siente el tono, el pulso, la fuerza de la piedra. Si te sientes bien, únete a su campo energético. Imagínate que eres envuelto por la piedra, por su estructura y por su color. Cuando estés dentro del campo, imagina que en la piedra se abre un portal. ¿Dónde está situado? Crúzalo. Tras él se encuentra sentado el Ser (a veces son varios). Puedes observarlo o bien hacerle una pregunta. Toma contacto con él a tu manera. Puedes pedirle una señal en tu realidad cotidiana. Cuando haya pasado tu tiempo, el ente se deslucirá, su imagen desaparecerá; despídete, muéstrale tu agradecimiento y retorna hacia ti. Si en tu día a día recibes una señal, averigua qué es lo que ésta significa para ti.

## *Los seres naturales y su relación con las piedras y los minerales*

**Ángeles de la naturaleza:** Aguamarina, turmalina, topacio, zafiro estrellado, rubí estrellado, ulexita.

**Ángeles:** Todas las piedras preciosas transparentes.

**Brujas, viejos sabios, magos, mutadores de dimensiones, seres ayudantes (por ejemplo la Madrecita Cariñosa, los Norne):** Amatista, cuarzo, sal, ónix, obsidiana, sugilita; huesos, conchas, cal, bloque errático, cuevas de piedras y rocas; piedras y piedras preciosas que durante un tiempo llevan a uno a procesos de cambio violentos, a menudo están cargadas de un poder y una fuerza extraordinarias que sirven para superar estos procesos y llevar a cabo las tareas.

**Demonios, seres no rescatados, vampiros:** Todas las piedras, tesoros y minerales que alguna vez han sido utilizados en contra de las leyes divinas o que de una manera u otra fueron mal utilizados energéticamente.

**Dioses/diosas:** Jade, rubí, esmeralda, piedras nobles, piedras excepcionales, pulidas y creadas para cetros y coronas.

**Dragones:** Uranio.

**Duendes:** Cobre llamativo, piedra de lumbre, mica, pirita, hematita; guijarro de río con trazado, caras, agujeros o formas especiales.

**Elfos negros/elfos oscuros:** Diamante, oro; piedras negras u oscuras, tesoros de la tierra (carbón, gas, petróleo).

**Enanos:** Todos los tesoros que hay en el suelo y piedras preciosas, fragmentos de piedras, cuevas.

**Fauno:** Ámbar, madera fosilizada, cuarzo vegetal.

**Gentes salvajes de los bosques, campos, montañas y colinas:** Ágata; piedras y rocas sobre campos, valles y bosques.

**Gigantes y criaturas de las rocas:** Cordilleras montañosas, rocas gigantes, arrecifes, desfiladeros, pendientes escarpadas.

**Gnomos y enanos muy desarrollados:** Ametrina, cuarzo, oro, esmeralda, rocas antiguas, montañas, bloques erráticos.

**Guardianes de los portales hacia el Mundo de Abajo, del mundo de la fuerza:** Obsidiana, piedra volcánica, cuevas con piedras de todo tipo.

**Guardianes de los portales hacia el Mundo de Arriba, guardianes de los templos:** Citrina, cuarzo, turquesa, estalactita.

**Guardianes del mundo de los antepasados:** Amatista, obsidiana, rayuelas, lápidas.

**Guardianes del Mundo Intermedio:** Ágata, bloque errático, piedras fronterizas.



**Hadas, animales del reino de las hadas:** Cuarzo, kunzita, piedra lunar, piedra solar, pectolita azul, piedras hexagonales pulidas, rocas blancas y piedras, piedras grandes agujereadas, piedras con tramas especiales.

**Maestros/as:** Oro, diamantes, lapislázuli, zafiro, rubí, turquesa; piedra de los sabios. Objetos preparados como coronas, cetros, cáliz provisto de joyas y pocas piedras.

**Ninfas:** Plata, piedra lunar, labradorita; piedras y rocas cercanas a fuentes, arroyos, árboles; piedras que actúan como espejos.

**Ondinas y Nereidas:** Zafiro de agua, perlas, corales, nácar, ópalo, arrecifes, escollos, rocas de la costa.

**Seres de la Tierra:** Tesoros subterráneos; todo lo que está debajo de la tierra y que está protegido. La piedra de los seres de la Tierra es a menudo maciza, compacta y se encuentra profundamente anclada en la tierra.

**Seres del Agua:** Ópalo; guijarros de río, piedras preciosas, minerales; rocas y piedras que están relacionadas con los seres del agua, suelen fluir, ser bonitas, armónicas, claras, redondas y gruesas, a veces con impactos del agua y verdes, grises, marrones y tonos plateados.

**Seres del Aire**: Selenio, espodumena; piedras, piedras preciosas y minerales que están relacionados con los seres del aire, son muy delgados, transparentes, brillantes, ligeros, con un a estructura frágil y porosa.

**Seres del Fuego:** Fuego opal, carneol, chalcedón, peridoto, malaquita, azufre, piedras y rocas que están relacionadas con los seres del Fuego, y que a menudo, a causa del calor, se han creado en el crisol de la Madre Tierra. Pueden desprender un aroma muy intenso, tener colores claros y llamativos, formas puntiagudas, angulosas y dentadas, por ejemplo piedras volcánicas, campos de lava, zonas pedrosas y desiertas.

**Trolls:** Oro y piedras brillantes.

**Vulkanis:** Piedras pequeñas y piedras preciosas con esquinas, cantos y puntas afilados.

# El Reino de los Metales

*El Reino de los Metales no es blando,*
*es duro, reclama su parte.*
*Aquí a menudo tan sólo existe el*
*quizás/o, álzate, haz algo,*
*muere o arde.*

*Es un reino independiente,*
*sólo en el fuego se ablanda de verdad.*
*Muestra aquí la fuerza del acto*
*y con ello la siembra de energía.*

*Ni claro ni tampoco oscuro,*
*dirige el brillo de energía.*
*Su ley se revela aquí,*
*en el mundo y también en ti.*
*El reino del poder,*
*ríe aquí terrenalmente.*
*De aquí vienen el oro y el dinero,*
*que para muchos gobiernan el mundo.*

*No te dejes engañar por el brillo*
*exterior, mira en el interior*
*del alma de la persona;*
*¿brilla en oro, plata o bronce?*
*¿Está agujereada,*
*llena de manchas oscuras?*
*¿Ennoblece el hombre*
*su Ser interior,*
*o se deja guiar por el brillo exterior?*

*¿Lleva la espada*
*en la mano correcta?*
*¿No deja el tesoro en la arena?*
*¿Puede utilizar*
*las herramientas del poder,*
*que Dios le ha entregado?*

*¿Puede curar, ayudar, actuar,*
*repartir o quiere permanecer*
*en la codicia, odio, y envidia?*
*¿Actúa en lo bueno o en lo malo,*
*en lo despreciable o en lo justo?*

*Cuáles son los límites,*
*dónde las posibilidades,*
*aquí los mundos de los metales*
*nos aleccionan.*
*Observa la época medieval,*
*entonces te darás cuenta*
*de lo que el metal puede.*

*Observa a los maestros y dioses,*
*entonces sabrás lo que realmente pasa.*
*Anda con cuidado*
*en los mundos de los metales,*
*pues son la morada de los héroes.*
*Y vigila bien, escucha atentamente,*
*entonces reconocerás*
*el verdadero sentido.*



## Introducción al Reino de los Metales

*«Tú ves a través de cuántos cuerpos, a través de cuántos tropeles de demonios, a través de cuántas cadenas y rotaciones de estrellas hemos de pasar, para llegar al único e inseparable Dios.»*

CORPUS HERMETICUM VII, 26

*«Sólo aquel que se transforma en el calor del fuego puede ganar el oro puro del espíritu».*

JEANNE



El Reino de los Metales emerge del Reino de las Piedras y los Minerales. Ambos están estrechamente unidos. Aquí se encuentran los distintos metales como el oro, la plata, el cobre, el bronce, el hierro, el zinc, el níquel, pero también con el granito, el uranio, el petróleo (oro negro) y el gas. Es un reino duro, inflexible e íntegro que está relacionado con el poder, el karma y la ley de causa y efecto. Para la humanidad, es el reino de la prueba, de la iniciación, de los conocimientos profundos y de la inexorable caída. Aquí el hombre descubre sus límites y posibilidades. Aquí lo tiene todo a su disposición para perfeccionarse y ennoblecerse o para negarse a sí mismo y a otros. A partir del metal se elaboran objetos prácticos o mortales. Herramientas, armas, tanques, máquinas, ordenadores, cohetes, satélites, aviones, coches, conductos, vallas, llaves, ornamentos, instrumentos, dinero... También los objetos rituales, mágicos y espirituales proceden de este reino.

El Reino de los Minerales nos ofrece la posibilidad de crear nuevos objetos, tanto buenos como malos. Aquí obtiene su arma mágica el héroe, los magos, los chamanes, los curanderos, las brujas el caldero mágico, el anillo mágico, la varita mágica, los reyes y las reinas su poder (corona, cetro, el globo imperial, ornamentos), maestros y maestras su señal divina. Los seres humanos que se encuentran en el camino hacia la iniciación obtienen



aquí sus pruebas y tareas, por ejemplo convertir paja en oro, crear la piedra filosofal, encontrar el Santo Grial... Los hombres que siguen la ruta de los héroes, son aquí elevados a caballeros, príncipes, reyes que dominan grandes reinos. Los seres humanos que quieren probar su fuerza y voluntad encuentran en los minerales instrumentos de tortura y armas... De este reino procede el oro y el dinero, con los que se valora todo en el mundo exterior. Aquí los hombres son separados entre ricos y pobres. Aquí obtienen poder o debilidad, toman o son tomados. A través de los metales el ser humano puede descubrir sus posibilidades y límites en el mundo, sus bloqueos –si utiliza el metal como limitación– y sus horizontes, si los aprovecha para desarrollar sus capacidades más elevadas y divinas.

La criatura del metal es gris. No es ni buena ni mala, tampoco caliente o fría. Se adapta a la energía que conduce. Esta energía la fortifica, la multiplica y la ajusta. También puede ser dirigida por ella misma y activada en todas partes. Así como puede convertirse en oro brillante o hierro oxidado, también puede engendrar codicia, odio, celos, poder, envidia, falsedad, rabia, ira, violencia o altruismo, capacidad de amar, generosidad, justicia, abundancia, riqueza, curación, equilibrio.

Este reino poderoso se encuentra en las profundidades de la tierra. Está protegido por los seres naturales que viven lejos del reino de los seres humanos y está estrechamente unido al Reino de las Piedras y los Minerales, el reino cósmico (reino energético) y el reino elemental. Los humanos estamos relacionados con el Reino de los Metales, pues en una cantidad muy pequeña tenemos partes de metal en nuestro cuerpo, por ejemplo hierro en la sangre. La expresión alquimista «deshacerse del metal» significa lo mismo que «deshacerse de conductas y propiedades interesadas». Alguien que piense y se comporte de forma interesada es descrito de la siguiente manera: «el que aún no ha abandonado los metales y tampoco ha entendido el sentido de la vida». Los dioses y diosas, los maestros y maestras, están libres de metal y pueden dirigir las fuerzas de este reino de forma brillante y luminosa, dominando totalmente el trato con estos reinos.





## Los seres del Reino de los Metales

*«Las estrellas luchan sobre sus órbitas por el hombre justo»*
PROVERBIO CHINO

A los seres de los reinos del metal pertenecen todos los seres subterráneos, entre otros los elfos negros (también llamados elfos oscuros), los enanos de todo tipo, sobre todo los enanos que viven bajo tierra como Stanna y Truppa, gigantes que protegen las zonas con grandes yacimientos de metal, dragones, hadas, veladores, seres del Fuego, seres de nuestras sombras, que hemos creado en nuestra carrera terrenal y que nos acompañan hasta que los transformamos, además de ángeles caídos, demonios, los diablos Satán y Lucifer, Liliyth (los ángeles de la prueba). Los seres de las cuevas a menudo se unen a ellos, pues son deshechos con fuego y calor y transformados en metal. A los seres del Reino de los Metales pertenecen, como al Reino de las Piedras y los Minerales, inteligencias planetarias poderosas y seres angelicales superiores:

*Sol – Oro (arcángel Miguel)* *Luna – Plata (arcángel Gabriel)*
*Venus – Cobre (arcángel Samuel)* *Marte – Hierro (arcángel Uriel)*
*Mercurio – Mercurio (arcángel Rafael)* *Júpiter – Estaño (arcángel Jofiel))*
*Saturno – Plomo (Zadkiel)*

Los metales se usan de forma simbólica con finalidades mágicas. Del oro proceden los anillos mágicos, las coronas y otros objetos. El estaño sirve como protección y se utiliza para hacer amuletos y talismanes; el hierro es el metal de las espadas; el cobre se utiliza, por ejemplo, para las varitas mágicas, pues posee buenas funciones transmisoras; de la plata se crea el caldero donde se cuecen las pócimas curativas, el plomo se usa para probar la verdad en forma de sonda, para el péndulo y la medida… Los metales no se escogen casualmente, pues están relacionados con ciertas criaturas y propiedades. Un objeto mágico es, por ejemplo, el *gleipnir*, palabra noruega para designar «los abiertos, francos»; es un nudo y una ligadura de metal en la mitología germánica. Fue creada por el enano Dvergr a partir del sonido de un gato, la barba de una mujer, las raíces de una montaña, el aliento de un pez y la saliva de un pájaro. Conocemos más objetos a partir de la mitología de Thors Hammer: la espada del rey Arturo, el caldero de la curación y otros utensilios que se nombran de fábulas y leyendas.

### *Orden del Reino de los Metales*

1. **Guardianes:** Logos es el espíritu divino, a partir del cual se crearon las demás divinidades. Actúa sobre la capacidad de pensar y lo acerca todo. Él es palabra, razón y ley incorruptible.
2. **Superiores:** Melquisedec. Más o menos 2.000 años antes de Cristo gobernaba como «rey de Salem» y dios sacerdote en Jerusalén (Hebr. 7, 1-2). Domina totalmente la materia; su orden protege los objetos mágico-divinos como el Santo Grial o el anillo de Salomón.
3. **Primer nivel de desarrollo:** Forma del metal, demonios, elfos negros/elfos oscuros, seres del Fuego, elementales (los seres creados por los humanos), muchas variedades de enanos, criaturas del pueblo diminuto que viven bajo tierra, hadas, gigantes.
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Superiores de los enanos y superioras de las hadas, gigantes, valquirias.
5. **Dioses y diosas:** Triglav (dios de tres cabezas y dios de la guerra de los eslavos del este); Tyr («de los iluminados», «de los brillantes», dios germánico del cielo y de la guerra; su lanza es arma y símbolo de la justicia), Teljawelik (dios herrero lituano), Gaya-Maretan (ser humano originario persa andrógino, a partir del cual se originaron todas las razas humanas; cuando murió, su semilla cayó sobre la tierra y la fecundó, se crearon entonces la mujer y el hombre, su cuerpo se desintegró en los siete metales), Girra (dios de la luz y del fuego acadio, patrón de las artes herreras; su símbolo es una antorcha); Goibniu (dios celta de los artesanos herreros), Konjin (dios del metal sintoísta).

### • *Pequeño ejercicio con los seres del Reino de los Metales* •

Observa a tu alrededor. ¿Qué metales ves, cuáles llevas contigo mayoritariamente y en qué casos?

Toma un metal que te guste. Permanece en silencio. Concéntrate en él. ¿Cómo lo sientes? ¿Cómo cambia al cabo de un tiempo en tu mano? ¿Cómo te sientes con él? ¿Qué relacionas personalmente con él? Te puedes preguntar: ¿estoy preparado para este metal? ¿Qué fuerzas potencia en mí? ¿Cuándo es bueno que lo lleve conmigo y cuándo no?

Cuando estés preparado, inspira y expira profundamente hasta que te sientas interiormente tranquilo. Llama entonces a tu manera a tus espíritus protectores. Imagina entonces cómo el color del metal envuelve tu mano. Cuando estés totalmente envuelto en el brillo y la claridad del metal, se abrirá un portal. Crúzalo. Estás en el paisaje de tu metal. ¿Qué ves? ¿Se te acercan seres? ¿Re-

cibes un mensaje? Deja que lo que ves actúe sobre ti. Sigue a tu fuerza interior. ¿Qué es lo que te quiere transmitir tu metal favorito? Si quieres volver, agita el dedo pulgar de tu pie. Estírate desentumécete y ya estás otra vez aquí.

Escribe tu experiencia. Cuando viajes otra vez hacia allí, podrás vivir una cosa totalmente distinta. También puedes hacer este ejercicio con un metal que rechaces. Si te cruzas con un ser, siempre puedes pedirle una señal en la realidad. Si recibes instrucciones, síguelas y ponlas a prueba.

### *Los seres naturales y su relación con los metales*

**Ángeles de la naturaleza:** Distintos instrumentos musicales como instrumentos de cuerda y campanillas; ellos hacen aparecer los objetos mágicos o bien los hacen desaparecer.

**Ángeles:** Las luces de los metales oro, plata, cobre, bronce. La cruz dorada y plateada; ellos bendicen y consagran los objetos divinos y los dotan con señales del Mundo Superior. También pertenecen a los ángeles los instrumentos de metal: trompetas, flautas, trombones, campanas.

**Brujas, viejos sabios, magos, mutadores de dimensiones, seres ayudantes (por ejemplo la Madrecita Cariñosa, los Norne):** Caldero de cobre, fuentes fumigadas con cobre, vasos de plata, escudos de plata, amuletos de distintos metales con símbolos variados para las distintas ocasiones, pentagrama de oro, arma mágica.

**Demonios, seres no redimidos, vampiros:** Cadenas, carracas, hierro, collares, hierros, clavos, cruces de metal, transmisores, instrumentos de tortura de todo tipo… Todos son herramientas de los demonios, así como medios de transmisión para ellos.

**Deva:** Luz dorada.

**Dioses y diosas:** Símbolos fraguados con metal y piedras preciosas, como corona o cetro; manzana dorada, manto dorado, concha dorada.

**Dragones:** Oro, tesoros, objetos mágicos con poderes especiales.

**Duendes:** Oro llamativo, escudos y oro que se desintegran y se convierten en polvo, piedras con metales, cobre llamativo, pirita, polvo dorado para estornudar y de la risa.

**Elfos del agua:** Polvo mágico plateado.

**Elfos negros/elfos oscuros:** Petróleo, gas, uranio, granito, oro, plata.

**Elfos:** Polvo para volar plateado.

**Enanos:** Herramientas, herramientas para fraguar espadas, armaduras, escudos, amuletos, tesoros con valores particulares.

**Faunos:** Madera para la varita mágica.
**Fuerzas elementales de los seres humanos y entidades:** Corrientes, cables metálicos, micro-espías, alambres. Los elementales son a menudo seres metálicos-grises con púas o ventosas, serpientes metálicas o cabezas de demonios, garras de metal, tentáculos de metal, bolas, agujas...
**Gentes salvajes de los bosques, campos, montañas y colinas:** Todas las piedrecillas y piedras que contengan metal.
**Gigantes y criaturas de la tierra y rocas:** Guardianes y veladores de los reinos del metal.
**Gnomos, enanos muy desarrollados:** Libro dorado, llaves doradas.
**Guardianes de la estirpe/del clan:** Escudos.
**Guardianes de los portales hacia el Mundo de Abajo:** Portales metálicos.
**Guardianes de los portales hacia el Mundo de Arriba, guardianes de los templos:** Portales de oro, portales del sol.
**Guardianes del mundo de los antepasados:** Portales plomizos.
**Guardianes del Mundo Intermedio:** El portal de oro, el portal de bronce.
**Hadas:** Polvo dorado, conchas de cobre, objetos protectores mágicos, por ejemplo anillos. Ofrecen objetos mágicos o bien los hacen desaparecer.
**Maestros/as:** Piedra filosofal, el Santo Grial, luz dorada, hoz dorada, cruz dorada, estrella hexagonal dorada, anillo dorado, llave dorada, por ejemplo el Ankh egipcio y otros símbolos de oro.
**Ninfas:** Vasos dorados y plateados.
**Ondinas y nereidas:** Anillos plateados y pulseras, adornados con perlas y coral; cáliz de concha de oro y plata; espejo dorado, bola dorada, pelota dorada.
**Seres de la tierra:** Monedas de oro, escudos, florines, sacos llenos de oro, broqueles, amuletos protectores, fuentes o platos de bronce, plata o cobre; gongs, herramientas de hierro o acero para cavar como azadas, picos, palas, objetos mágicos como la espada, escudos, ornamentos, etc.
**Seres del agua:** El cáliz dorado de la curación, el cáliz plateado de la medicina.
**Seres del aire:** Espada de los reyes, flauta travesera, móviles de metal, campanas y campanillas, puñal.
**Seres del Fuego:** Varita mágica, con la que se puede ajustar y dirigir la energía; tridente de hierro, martillo (por ejemplo Thors Hammer), garrote, armas, rayo dorado, lanza, flecha, caldera de la transformación, cuerno dorado, tambor de hojalata, carraca.
**Trolls:** Oro; todo lo que brilla.
**Vulkanis:** Agujas plateadas, tijeras, objetos de metal puntiagudos y punzantes.

# El Reino Vegetal

*La flora vela sobre este mundo,*
*que a todos los seres gusta.*
*Es la dueña*
*de las flores y los capullos,*
*y siempre protegerá bien*
*este mundo.*

*Los aromas suaves, los seres delicados,*
*apenas están allí,*
*han estado de nuevo.*
*Mantienen con amor la naturaleza,*
*que emerge de la pureza de Dios.*

*Satisfacen la tierra*
*con su baile,*
*sumergen la atmósfera*
*en un brillo claro,*
*alegran los corazones,*
*curan el dolor,*
*nutren con su Ser,*
*traen el vino del amor puro,*
*amplían el horizonte, acompañan,*
*expresan lo que tan sólo*
*las flores pueden decir,*
*quieren mimarlos a todos.*

*A través de ellas acontece*
*lo divino en el mundo,*
*salvaje, implacable, rico,*
*llamativo bajo la capa del cielo.*
*También irresistible*
*y salvaje en su naturaleza*
*superan las adversidades*
*con bravura.*

*¿Qué sería el mundo sin praderas,*
*bosques, campos, flores y árboles?*
*¿Quién iluminará entonces los*
*sueños de los hombres?*
*¿Quién ayudará a purificar*
*la atmósfera, renovarla,*
*y pasará lista a nuevas*
*aventuras del alma?*

*Las plantas son un mundo único.*
*Aman, dan,*
*cantan, bailan,*
*se alegran por existir.*
*La luz se refleja*
*múltiplemente en su morada.*



## Introducción al Reino Vegetal

*«Quien pisa el Reino Vegetal entra en contacto con el aliento de lo divino. Se persona en los templos poderosos y catedrales de la naturaleza de la Creación, donde puede relacionarse con todo lo vivo. Aquí encuentra cubierto y en toda su plenitud lo que necesita para vivir.»*

*JEANNE*



Quien pisa el Reino Vegetal entra en contacto con un reino poderoso lleno de inteligencia, donde dominan la delicadeza, la policromía, la belleza y el salvajismo desenfrenado. Este mundo está relacionado con todos los reinos y los abastece de luz, oxígeno, alimento, energía, medicina, alegría, esperanza, curación, protección, purificación y regeneración. Es el pulmón de la tierra. Aquí se produce el intercambio entre energías, pues las plantas transmiten, almacenan y aprovechan la energía solar. Así todo puede renovarse y regenerarse. El Reino Vegetal existe encima de la tierra y debajo de ella, está tan profundamente arraigado que puede renovarse constantemente y a la vez quedar protegido.

Las plantas son artistas de la supervivencia y de la vida. Tan delicadas y quebradizas como parecen, miran a través del cemento, viven en muros rasos y se asoman siempre de nuevo en los lugares más insospechados. Pueden comunicarse a través de las raíces y el aire. El Reino Vegetal construye el aura, el campo energético, conforma un paisaje y hace visibles las fuerzas efectivas del color y la forma. Las plantas sienten todo lo que ocurre antes de que suceda. Graban toda la información en su campo y reaccionan. El que observa atentamente un paisaje puede reconocer lo que ocurre en él, si está sano o si su campo energético está debilitado, qué fuerzas son las dominantes y cómo actúan las vías energéticas, si un lugar tiene un cien por cien de energía o si su energía es débil.

Flora, el Reino Vegetal, está compuesto por una vegetación de lo más diversa: árboles, arbustos, paisajes, campos, bosques, praderas, flores, capullos, frutos, raíces, especias, cereales y mucho más. El mundo de las plantas es la base, el principio de la vida para los seres vivos más desarrollados. Muchas veces los árboles construyen los portales y las entradas hacia los

distintos mundos. En tiempos antiguos, estos templos y lugares sagrados estaban marcados en la naturaleza por maravillosas formaciones de árboles y lugares especiales dentro de un paisaje.



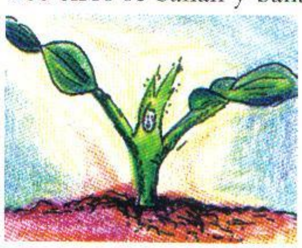
Las plantas nos proporcionan sombra, alimento, oxígeno, medicina, fuerza, renovación, amor, seguridad, protección… A partir de ellas construimos casas, tejemos nuestros vestidos, creamos instrumentos, recipientes, teñimos con sus colores, nos alimentamos de su sustancia. Estamos inseparablemente ligados al Reino Vegetal.

### *Los seres del Reino Vegetal*

*«El espíritu debe vaciarse para abrirse a los seres vegetales.»*
WOLF-DIETER STORL, etno-botánico

Los seres que se relacionan con el Reino Vegetal son infinidad. Los árboles son los seres más antiguos de la Tierra. También pertenecen a este reino los ángeles y los poderosos Devas, los Devas altos y grandes de los paisajes, los Devas de los lugares, los Devas de las plantas únicas. Mantienen la sustancia de la luz, cada paisaje y cada planta, a la vez que trazan todo lo que ocurre y lo que ha ocurrido en su luz. Son, por decirlo de alguna manera, los arquitectos de las plantas, los que protegen su plan de crecimiento y los que llevan la luz del sol a las plantas.

También encontramos aquí los elfos que se ocupan de las plantas. Se preocupan de que los colores sean los correctos. Proveen la planta con medicina, sustancia y movimiento. Dirigen las funciones de las plantas y se encargan de su subsistencia. Transfieren a las plantas sus fuerzas curativas. Los elfos se bañan y bailan en las energías de las plantas y las vitalizan.



Asimismo, tenemos las pequeñas hadas-elfos denominadas campanillas, una mezcla de hadas y elfos que ayudan a transportar el aroma, una expresión divina directa. Los enanos se ocupan de las raíces y de la alimentación de la base; dirigen las raíces hacia las venas del agua y las proveen con los minerales necesarios.

En los árboles y las plantas grandes todavía hay más seres. Aquí se encuentra la fauna, los seres de los árboles, las ninfas que regulan el balance hídrico, los seres de las hojas, hadas de ordenaciones superiores que dirigen los rayos de luz y que los anclan, focos de seres vegetales, gnomos y gnomidas, los más viejos del pueblo de los enanos, las gentes salvajes, distintos tipos de demonios, los seres de los reinos elementales... También Pan y el pueblo de los demonios de la fecundidad pertenecen a los mundos vegetales.



## *Orden del Reino Vegetal*

1. **Guardianes:** Flora y fauna.
2. **Superiores:** Pan, el Dios de la naturaleza, y Nanna diosa germánica de las flores y del mundo floral, que se desposó con el Dios germánico de la luz Baldur.
3. **Primer nivel de desarrollo:** Forma de las plantas, Devas, elfos, enanos, demonios, demonios de la fecundidad.
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Ninfas, faunos, el hombre salvaje, la reina de los elfos, y el rey de los elfos (Oberón y Titania), la reina de las hadas, los Devas del paisaje, los Devas de los lugares, el ángel de los árboles.
5. **Dioses y diosas:** Haoma (dios persa de las plantas medicinales, y bebida de plantas prensadas con cuyo zumo se crea una ofrenda y una bebida estupefaciente), Soma (dios protector hindú de la parte nordeste del cielo; atributos: loto y carbón), Heumi (diosa protectora polinesia en Hawai, dueña de las plantas salvajes), Helena (diosa griega de los árboles y la vegetación), Xochiquetzal (diosa maya, su nombre significa «flor que está de pie», es la diosa de las flores y del amor), Xochipilli (dios maya y príncipe, dios de las flores, del baile y del canto), Uneg (dios de las plantas egipcio).

*• Pequeño ejercicio con los seres del Reino Vegetal •*



Crea un espacio en el que puedas estar tranquilo y sin que nadie te moleste. Relájate. Escoge una planta. Puede estar en la naturaleza, en tu jardín o en tu habitación. Observa la planta durante un tiempo y desde distintos ángulos. Habla con ella y pídele que te enseñe sus distintos lados y seres. Conecta con su campo energético.

Cuando estés preparado, cierra los ojos. Imagina la planta con la que acabas de estar, sitúala en frente de tu ojo interior. ¿Qué aspecto tiene? ¿Está alegre, triste, es clara, oscura, brillante…? Intenta mantener su imagen en tu pensamiento.

Cuando hayas tomado contacto con ella, pídele que te muestre sus seres. Observa lo que se acerca, pregunta dónde se encuentra. Sólo cuando lo veas claramente en tu interior, abre los ojos. Acércate a la planta y presta atención al punto que has visto en tu campo interior. Puede tardar un tiempo hasta que se haya establecido la conexión, pues las plantas también necesitan su tiempo de adaptación a la nueva situación. Habla con ella. Tómate cada día un poco de tiempo para ella. Ya verás cómo se abre y se muestra a ti.



### *Los seres naturales y su relación con el Reino Vegetal*

**Ángeles de la naturaleza:** Magnolias, lilas, orquídeas; rosas amarillas, blancas y color salmón; flores de Pascua, gladiolos, plantas y árboles grandes y voluminosos, que reparten su energía.

**Ángeles:** Están relacionados con todos los árboles y plantas. En formas pequeñas son denominados Devas.

**Brujas, viejos sabios, magos, mutadores de dimensiones, seres ayudantes (por ejemplo la Madrecita Cariñosa, los Norne):** Saúco, tejo, fresno, cerval, muérdago, cerezo, espino blanco, endrino, membrillero, enebro, sauce, frambuesa, hipérico, oronja falsa, setas en general, resina, especies, por ejemplo levítico, vaina de vainilla, planta

de tabaco, cáñamo, plantas que alteran el estado de conciencia, estramonio, lúpulo y malta.

**Demonios de la fecundidad y de la vegetación:** Abedul, manzano, cereales.

**Demonios, seres no redimidos, vampiros:** Todos los lugares donde ha tenido lugar un abuso o mal uso del entorno, plantas y seres de las flores en la naturaleza, donde se actuó en contra de la ley divina.

**Devas:** Mantienen en equilibrio la luz en todas las plantas y paisajes. En su luz está almacenada toda la información.

**Dioses y diosas:** Melocotonero, manzano, cerezo, albaricoquero, almendro, higuera, bosquecillo de olivos.

**Dragones:** Árbol dragón, zarzal, lugares naturales con fuerzas especiales.

**Duendes:** Balsamina, helecho, hiedra, pimienta, escaramujo, chili, pimientos.

**Elfos negros/elfos oscuros:** Plantas enredaderas, esponjas.

**Elfos:** Flores y hierbas de todo tipo, flores de praderas, flores del campo, flores de los riachuelos, enredadera, hiedra, trébol, pero también hierbas medicinales como caléndula, tomillo, melisa, salvia, orégano… También existen elfos arbusto, árbol y seto. En todas partes donde florece los elfos se sienten en casa, pues velan por las plantas y sus fuerzas.

**Enanos:** Alondras, setas, raíces, musgo, abetos y árboles coníferos.

**Fauno:** Lianas y todos los árboles, arbustos y bosques, puesto que el fauno es el ente del árbol.

**Gentes salvajes de los bosques, campos, montañas y colinas:** Todo lo que crece de forma salvaje; las denominadas malas hierbas.

**Gnomos, enanos muy desarrollados:** Hayas, árboles viejos, arbustos, setos.

**Guardianes de la estirpe/del clan:** Peral y manzano.

**Guardianes de los portales hacia el Mundo de Abajo, el mundo de la fuerza:** Arbustos espinosos, helechos.

**Guardianes de los portales hacia el Mundo de Arriba:** Melocotoneros, rosales.

**Guardianes del Mundo Intermedio:** Fresno.

**Guardianes, veladores del mundo de los antepasados:** Juncos, cañas.

**Hadas, animales y reinos de las hadas:** Avellano, manzano, nogal, almendro, tilo, haya, jazmín, saúco, margarita, trébol de cuatro hojas, violeta, rosal silvestre, arbustos y setos en flor, amapola y rosas azules.

**Maestros/as:** Loto, rosa, árbol de Bodhi.

**Ninfas:** Aliso, caña… Están relacionadas con todos los árboles y arbustos, pues regulan su nivel hídrico.

**Ondinas y nereidas:** Plantas marinas, arrecifes de coral.

**Seres de la Tierra:** Castaño, roble, olivo. Las plantas de los espíritus de la tierra están muy arraigadas, viven muchos años, pueden ser bajas, frondosas, bulbosas, con frutos o comestibles. Frutos de la tierra como patatas, zanahorias, ginseng, jengibre, judías, tomates, calabazas, setas, helechos, hiedra.

**Seres del Agua:** Flores de los arroyos, sauce llorón, fresnos; plantas que se encuentran cerca del agua o que viven o bien se cultivan en ella, por ejemplo arroz; las plantas de los seres marinos suelen ser onduladas, de tamaño mediano, más bien redondas, y de formas bonitas y movibles, fluyen con la corriente, por ejemplo rosas de agua, orquídeas de agua, algas.

**Seres del Aire:** Barce, alondra, abedul, álamo, tilo, vientos... Las plantas de los seres del aire suelen ser delgadas, altas y flexibles como los bambúes.

**Seres del Fuego:** Arraclán, las plantas de los seres del Fuego son espinosas, puntiagudas, erizadas, pinchan, son candentes, dentadas, secas, voluminosas, con astillas, a menudo tienen un perfume intenso, sus flores o frutos son rojos, naranjas, claros, por ejemplo ortigas, diente de león, cebollas, ajo, zarzal, escaramujo, cactus.

**Sílfides:** Abedules, álamos; plantas ligeras y movibles.

**Vulkanis:** Todas las plantas pequeñas que pinchan, muerden, y que cortan como los cardos.



# El Reino Animal

*La diosa Fauna, la soberana de los*
*animales, conoce muy bien*
*su territorio divino.*
*Los animales, ellos*
*vivifican la naturaleza,*
*son la expresión pura*
*de las fuerzas.*

*De todo tipo, de muchas formas,*
*aquí reinan las fuerzas divinas.*
*Se pueden manifestar,*
*bailan sus danzas,*
*dejan sus huellas, muestran*
*las naturalezas.*

*Sus sentidos son muy amplios,*
*están relacionados con la Unidad.*
*Viven en y con la divinidad aquí,*
*pues esta es su naturaleza divina.*

*Son mensajeros de la luz,*
*pero también amenazan con sus patas.*
*A veces son ruidosos, a veces*
*silenciosos, instruyen a los humanos*
*a su manera.*

*Aprende a reconocer sus fuerzas,*
*aprende a denominar sus caminos.*
*Aquí puedes aprender mucho*
*sobre la fuerza*
*que existe en la naturaleza,*
*también en ti.*

*Aquí encontrarás*
*el acto divino*
*en los distintos*
*campos.*

*Son expresión de*
*muchos tipos de fuerza.*
*Si te tocan,*
*¿cruzan tu territorio?*

*Así que escúchalos, sé silencioso.*
*Te mandan conocimiento*
*a su manera.*
*Aquí se personan los mundos,*
*muestran las fuerzas en la luz.*

*Ellos son el impulso, la fuerza, el acto,*
*ellos son la sombra, que grita:*
*¡parad y esperad! Son los mensajeros*
*de la naturaleza superior,*
*tan sólo dan su amor de forma*
*incondicional.*

*Mantienen aquí el equilibrio,*
*de vez en cuando son enviados*
*frente al tribunal superior.*
*Los maravillosos mensajeros,*
*están aquí para sondear.*
*Establecen los límites*
*en sus bailes desmesurados.*

*Presta atención y hónralos,*
*pues de donde proceden,*
*nunca lo sabrás.*
*Déjate guiar, instruir,*
*y llevar a adorar lo divino.*



*A su manera,*
*con su fuerza,*
*despiertan*
*el elixir de la vida.*

## Introducción al Reino Animal

*«El Reino Animal es un reino majestuoso en este mundo. Muestra la fuerza y la magnificencia de lo divino en múltiples formas de expresión. Los animales son los mensajeros de lo divino, llevan fuerza, mensajes, medicina y pruebas.»*

JEANNE



El Reino Animal es otra expresión de la Creación. Corporifica sus fuerzas, impulsos e instintos, así como su magnificencia y sus posibilidades. Si observamos el mundo animal en sus múltiples formas, éste nos muestra sus niveles de desarrollo superiores. Los animales son la expresión de las fuerzas y las posibilidades de una zona y la energía que domina en ella.

De los animales a menudo se dice que son adiestrados por un grupo de almas y que no tienen conciencia propia. Todos los tipos de creación, también nosotros los humanos, tenemos un grupo de almas o comunidad anímica. Nos las podemos imaginar como bolas de almas (células, átomos) que comprenden una unidad superior del Ser que no tiene ni principio ni final, ni tiempo, ni espacio. De esta unidad del Ser se crean al principio bolas de almas para posibilitar distintos tipos de expresión: las bolas de almas del Reino de las Piedras y los Minerales, del Reino Vegetal, del Reino Animal, del Reino Humano… Estas bolas de desintegran de nuevo para dar forma al Reino Animal: aquí las bolas de almas se dividen en los distintos grupos de animales: pájaros, peces, mamíferos, etc., y estos a su vez en las distintas especies y subespecies.

Estas bolas de almas mantienen sobre la luz cósmica la forma de expresión actual. Los animales tienen, por lo tanto, igual que los seres humanos, un alma propia que actúa unida a su grupo de almas. Quien tiene mucho trato con animales sabe que ningún animal es igual a otro. Cada uno tiene su propia fuerza. Algunos son como ángeles, otros como duendes. Algunos son como maestros que nos guían e instruyen, y a través de otros actúan demonios y fuerzas oscuras que quieren ser oídas, vistas y liberadas. Los animales traen luz y fuerza, y están en constante relación (resonancia) con los humanos. Las fuerzas cósmicas encuentran su forma de expresión en y a través del cuerpo de los animales.

Quien sabe comunicarse con los animales puede descifrar los mensajes y las verdades que éstos guardan, codificados y dispuestos para aquellos que establecen una relación especial con ellos. Los animales traen la medicina del alma («medicina» se entiende aquí en el sentido indio: todo lo que contribuye a un aumento de la armonía). Su amor es incondicional. Dejan actuar y bailar a través de ellos la luz divina en todas sus facetas. Así, la envían directamente al campo energético de los humanos. Están circunscritos a los distintos campos energéticos y pueden, a través de sus antenas, obtener mucho más de lo que nosotros, los seres humanos, hemos sido capaces hasta ahora con nuestra conciencia. Los animales son la fuerza, el impulso, los mensajeros, los consoladores, los protectores, los jueces, los maestros de los Otros Reinos, los que respaldan a los hombres en el desarrollo de su propia luz, aunque a veces manifiesten una conducta violenta. A través de los animales actúan todas las fuerzas del cosmos. Ayudan a los seres humanos a descubrir sus propias fuerzas, a aprender a sanar y a ajustarse a los cambios.

En los antiguos mitos y leyendas se habla frecuentemente de animales que actúan como mensajeros de Otros Reinos. A veces proceden del Mundo Superior, otras veces del Inframundo o Intermedio. Nuestros antepasados conocían las fuerzas de los animales. Los adoraban y veneraban como divinidades, los veían como mensajeros de los Otros Reinos, de los mundos divinos, de los seres naturales, de los reinos de las hadas, como mediadores de las sombras y de los mundos de los demonios y de los reinos de antepasados y difuntos.

Las tareas de los animales son múltiples. Sirven como alimento, medicina y antiguamente (y hoy todavía) los hombres construían gracias a los animales sus casas, vestidos, utensilios y objetos sagrados. Los animales tienen en su seno el equilibrio biológico e indican las corrientes en los campos energéticos. A través del comportamiento y el tipo de animal, el hombre puede reconocer con qué tipo de fuerzas trata.



### *Los seres de los animales*

El Reino Animal actúa sobre todos los niveles y dimensiones. En nuestra realidad cotidiana, los animales pueden ser nuestros fieles amigos y acompañantes. O bien actúan a través de los sueños. A veces aparecen de repente, nos transmiten un mensaje y desaparecen de nuevo. También existen animales que nos molestan y torturan, otros que nos protegen,

alegran, calientan, curan y enseñan. Los animales se mueven en los campos energéticos. Sienten la fuerza de cada uno de ellos. Pero también pueden ser una expresión abierta de la energía del lugar.

Los reinos naturales y los reinos cósmicos están estrechamente ligados a los reinos animales. Por lo tanto, los seres elementales, los seres naturales y los seres espirituales se muestran en forma de animal para hacer así visible la energía que actúa en el lugar. Todas las formas de la naturaleza están relacionadas con los más diversos tipos de animales.

### *Orden del Reino Animal*

1. **Guardianes:** Fauna, la diosa romana del territorio y del bosque.
2. **Símbolos:** Todo lo que está relacionado con los animales plumas, pieles, cuernos, etc.
3. **Superiores:** *Cernunnos, el dueño celta de los animales.*
4. **Primer nivel de desarrollo:** Forma de los animales; seres elementales corporales de los animales; seres minerales de los *animales; pequeños* seres animales que forman parte de uno mucho mayor.
5. **Segundo nivel de desarrollo:** Guardianes de los reinos naturales; animales del bosque y de la pradera; hadas, enanos, trols; ángeles de la naturaleza que protegen a los animales; ángeles que se presentan a través de los animales; demonios y fuerzas del Inframundo, que pueden mostrarse a través de los animales; maestros/as, así como dioses/as que se expresan a través de los animales.
6. **Dioses y diosas:** Hanuman (dios del mono hinduista, mezcla de mono y ser humano, dios protector de los pueblos; su símbolo es el Pavian, y se representa con color rojo y carbón), Tomam (diosa pájaro siberiana y ama de las aves migratorias), Hemen (dios del cielo egipcio con cabeza de halcón, también aparece como halcón), Anubis (dios de los difuntos egipcio con cabeza de perro, también aparece como perro), Bastet (diosa egipcia de la felicidad y el amor, con cabeza de gato, también aparece como gato), Sachmet (diosa egipcia de la guerra con cabeza de león, también aparece como leona), Ipet (diosa del nacimiento en forma de hipopótamo), Hinkon (dios de la caza siberiano y dueño de los animales; vive en las raíces), Kurma (sánscrito para «tortuga», forma corpórea de la energía universal), Kutchu (siberiano para «cuervo», en Liberia es quien trae la salud), Lachar (diosa sumeria y forma corpórea de la madre carnero).

### • *La medicina de los animales* •

Los animales llevan consigo una gran medicina para nosotros. Existen animales-fuerza que nos acompañan a lo largo de la vida; animales que en un momento importante están con nosotros y que nos respaldan en determinadas tareas. Esto puede ocurrir en el nivel exterior, pero también en el interior. A través de los animales pueden actuar demonios, ángeles, seres naturales y maestros espirituales. Cada animal lleva un mensaje que vale la pena escuchar.

Así que tómate tiempo y tranquilidad. Haz lo que creas conveniente para escuchar a tu interior. Puedes poner música tranquila o bien buscar un ritmo de tambores que simbolice el palpitar de tu corazón.

Inspira un par de veces profundamente. Imagina un arco iris. De él se desprenden colores. Son buenos para ti. Te envuelven totalmente. Cuando te sientas caliente y protegido, se abrirá ante ti un portal. Detrás de él te espera un animal. También puede ser un híbrido o el animal de una fábula. Toma lo que te espera. Déjate guiar por él para que te muestre la medicina que tiene para ti. Cuando hayas terminado, despídete del animal, muéstrale tu agradecimiento y recógete. También en el exterior, presta siempre atención a los animales. Pueden ser mensajeros de gran ayuda.



### *Los seres naturales y su relación con los animales*

**Ángeles de la naturaleza:** Pájaros como la paloma, la grulla, la cigüeña, la alondra; caballos, ovejas, delfines, salmones, jirafas; animales claros. Los ángeles de la naturaleza pueden mostrarse en todos los animales.

**Brujas, viejos sabios, magos, mutadores de dimensiones, seres ayudantes (por ejemplo la Madrecita Cariñosa, los Norne):** Gato, cuervo, cornejo, serpiente, araña, murciélago, tortuga, camaleón, gallo, coyote, halcón.

**Demonios, seres no redimidos, vampiros:** Virus, parásitos, portadores de enfermedades que anidan en un campo energético debilitado. Se muestran como seres mezclados de color rojo, negro, verdes como el veneno y con ojos amarillos, rojos y verdes, también tienen formas oscuras, nebulosas, horribles, con dientes afilados, garras largas, tentáculos pegajosos, espinas punzantes, en grandes grupos, como plaga… arañas, langostas, serpientes y gusanos pueden representar demonios, también animales que de algún modo han sido invadidos



por ellos. El que se opone a ellos en el campo energético no los tiene que soportar como enfermedad.

**Devas:** Gusanos de seda, pájaros de todo tipo, mariposas... Los Devas mantienen en equilibrio la luz, el aura, la luz del alma donde se almacena toda la información sobre la energía de los animales.

**Dragones:** Reptiles, serpientes, gusanos, libélulas. Los dragones pueden estar llenos de luz o ser oscuros, pero son muy poderosos.

**Elfos de luz:** Pinzón de oro, golondrina, petirrojo, estornino, ardilla; insectos cómo las mariposas.

**Elfos del agua:** Insectos del agua, patos.

**Elfos negros/elfos oscuros:** Bichos como polillas, mosquitos, pulgas y piojos.

**Enanos:** Escarabajo, piojo, caracol, ratoncillo, gusanos de todo tipo.

**Faunos:** Ciervo, gallo, jabalí, serpiente grande, animales del bosque.

**Gentes salvajes de los bosques, campos, montañas y colinas:** Ratones, ratas, coyotes, dingos, animales que vagabundean en grupo.

**Gigantes, seres de las piedras y rocas:** Cabra montés, rebeco, marmota.

**Gnomos, enanos muy desarrollados:** Búhos, alces y pingüinos.

**Guardianes de la estirpe/del clan:** Lobos.

**Guardianes de los portales hacia el Mundo de Abajo, el mundo de la fuerza:** Perros.

**Guardianes de los portales hacia el Mundo de Arriba:** Gatos.

**Guardianes del Mundo Intermedio:** Arañas, serpientes, tortugas, hormigas, sapos (anfibios en general = animales que se encuentran en todos los elementos y en todas partes), pero también osos, lobos y coyotes.

**Guardianes, veladores del mundo de los antepasados:** Cocodrilo, caimán.

**Hadas, animales y reinos de las hadas:** Liebre, reno, cisne, ganso, antílope, lechuza, abeja, caballo (unicornio), foca; pájaros pequeños (colibrí).

**Duendes:** Cucú, gorrión, pinzón, gaviota, papagayo, zorro, lince, comadreja, castor, nutria, urraca, sinsonte, tejón, burro, mofeta, mapache, marta. Traspasan, por su divertido aspecto y comportamiento, el límite entre lo bueno y malo.

**Maestros/as:** Halcón, dragón pegasus, águila fénix; animales como el búho.

**Ninfas:** Gansos, patos, cabras, vacas, gallinas, cisnes, garzas.

**Ondinas y nereidas:** Delfines, peces pequeños, animales con concha.

**Pan:** Macho cabrío, gallo, pavo real.

**Seres de la Tierra:** Tortuga, oso, elefante, caracol, topo, ardilla, distintos tipos de escarabajo, por ejemplo mariquitas. Los seres de la tierra están muy ligados al suelo, se mueven lentamente de forma perezosa en el exterior e interior de la tierra, a menudo son grandes y vagos, sus colores son los tonos de la tierra, marrón, gris y rojizo.

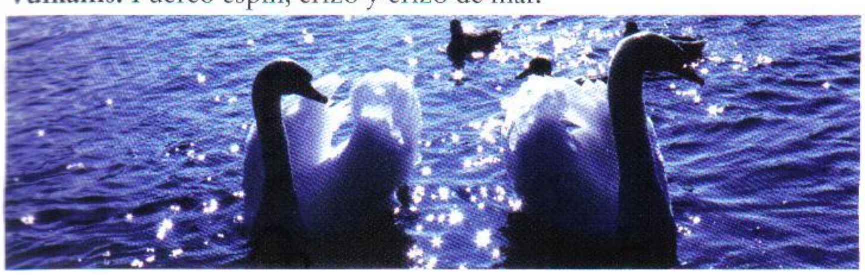
**Seres del Agua:** Sapo, serpiente, garzas, peces, cangrejos, delfines, ballenas. Son animales escamosos, resbalosos, suaves, seductores, tentadores, cariñosos, y de colores intensos como el verde, azul, rosa y violeta.

**Seres del Aire:** Pájaros, insectos (mariposas). Los seres del aire animales tienen alas, son ligeros, suaves, coloridos, volubles, curiosos, movibles, locuaces, variables.

**Seres del Fuego:** Reptiles, lagartos, lagartijas, buitres, animales de rapiña, gato montés, hienas, tiburones, morenas. Los seres del Fuego suelen ser animales con garras fuertes, picos grandes y dientes afilados. Son de color rojo, naranja, verde y negro intensos. Además muerden, pinchan, queman y son agresivos, atacan de forma rápida y ágil. Suelen ser muy independientes y viven solos.

**Seres y energías elementales creadas por los humanos:** Pulpos, seres con tentáculos que nos arrastran, sujetan y aprisionan. Los elementales aparecen como pequeños demonios compuestos de los más diversos cuerpos de animales. Así, un animal de la codicia sería, por ejemplo, una criatura con cabeza de buitre y garras de águila que puede sujetarlo todo; una criatura de la ira, una cabeza de toro de color rojo intenso con ojos brillantes; una criatura de pensamientos confusos sería pequeña y con forma de murciélago con dientes puntiagudos y ojos rojos… Con algo de entrenamiento es posible ver estos animales y otros parecidos en el campo energético de un ser humano. A menudo tienen algo metálico que no parece natural.

**Vulkanis:** Puerco espín, erizo y erizo de mar.



# El Reino de los Seres Naturales

*En este reino todo es igual,*
*nada se pierde, todo permanece*
*nace de nuevo puede quedarse o irse.*

*Aquí la naturaleza se muestra*
*en todo su rostro, da a las formas*
*su poema luminoso en el equilibrio.*
*Danzan en el Ser, actúan también*
*en el interior de nosotros, los humanos.*

*Los Devas lo reciben todo con su luz,*
*mantienen la forma en equilibrio.*
*La luz cósmica es transportada;*
*cómo, se puede preguntar a los ángeles.*
*Las hadas danzan en su esplendor,*
*mantienen la energía suave,*
*colorida y pura.*
*Las sílfides vuelan a través de la luz.*
*la renuevan, traen su aroma.*

*La naturaleza de las plantas*
*lleva a muchas criaturas a bailar,*
*a hacer música y a dirigir,*
*a causa de la alegría*
*por la maravillosa magnificencia*
*que hace aquí la luz divina.*
*En el agua saltan espíritus*
*de las aguas alegres,*
*con ondinas en las olas*
*arriba y abajo.*

*Llevan curación y el vino del amor,*
*mantienen el agua pura y limpia.*

*En la gran morada de la madre*
*tierra protegen siembras*
*y gérmenes. Con y a través*
*de la naturaleza de los animales*
*caminan sobre huellas poderosas.*

*Existen muchos tipos*
*de lugares conocidos y desconocidos.*
*A veces oscuros, a veces claros,*
*a veces candentes, a veces*
*rápidamente están allí, saben*
*lo que vendrá, lo que es y fue.*

*En los reinos del fuego se*
*encuentran las sombras y los difuntos.*
*Ellos esperan saldar sus cuentas.*
*Sí, aquí se cambia*
*lo que el hombre ha negociado.*

*Luz y sombra se reflejan aquí,*
*muestran las energías en ti y en mí.*
*Ángeles y granujas y demonios*
*viven aquí, te recompensarán o*
*destronarán depende de lo que*
*tengas que aprender,*
*te guiaran de lo*
*cercano a lo lejano.*



## Introducción al Reino de los Seres Naturales

*«La naturaleza está viva. En un abrir y cerrar de ojos se pueden descubrir mundos y reinos, y cambiar tu punto de vista para siempre. Los prados no son simplemente hierbas y flores, las montañas no sólo rocas, las aguas no simplemente mares y ríos. Todo está animado, en todas partes vibra y centellea la vida. Aquí, entre los mundos y Más Allá del tiempo, viven los seres de los grandes reinos junto a los seres humanos.»*

JEANNE



Otro reino es el de los Seres Naturales, que está descrito en este libro en todas sus facetas. Es un reino magnífico que se expande por todo el globo terráqueo. Los espíritus de la naturaleza están en todas partes y en ninguna. Existen grandes focos de seres naturales como Islandia, Australia, Alaska, regiones naturales especiales, grandes templos de luz, desde los cuales los seres son dirigidos y guiados.

Sus tareas son múltiples: vivifican y renuevan las fuerzas de la naturaleza, que también regulan, por ejemplo, las estaciones del año. Los espíritus de la naturaleza toman la energía del cosmos, la elaboran y dirigen con ella las corrientes magnéticas y cósmicas, el aroma, pero también los pensamientos y las corrientes de sentimientos de los seres humanos. La función principal de los seres naturales es desarrollar la materia bruta y convertirla en sutil materia de luz. Los espíritus de la naturaleza son, en todo el sentido de la palabra, los centros de energía, la luz viva. Actúan de forma muy poderosa en países de culturas muy desarrolladas: allí trabajan la energía de forma muy especial.

Estos seres dan a la naturaleza su magia mística. Ellos vivifican el alma originaria de la Madre Tierra. Actúan desde el inicio de los tiempos junto a los seres humanos. Tejen el hilo del destino. Muchas historias antiguas, rituales y danzas demuestran que todavía hoy existe este intercambio entre los mundos.

Puesto que lo femenino, a lo largo de lo últimos dos mil años, ha sido oprimido y subyugado, también la fuerza de la Madre Tierra, la gran diosa, tuvo que ser debilitada y negada, y sus seres desterrados. Dominaba un dios sin una diosa. Así, los espíritus de la naturaleza fueron demonizados,



desterrados, exorcizados y sellados para servir a la maldad. Se creó el mito que decía que los seres naturales eran ángeles caídos y no redimidos, que como no habían seguido las órdenes de dios ahora tenían que languidecer en la tierra. De esta manera, el mundo de los seres naturales está históricamente ligado al mundo de los seres humanos. Así como los seres humanos se retiraron del cosmos viviente, los seres naturales de la era de Acuario –en el siglo XX–, cuando lo femenino y lo masculino empezaron a unificarse de nuevo, los seres naturales iniciaron su regreso. Muchas personas iluminadas han tenido entre tanto experiencias con ellos y nos han legado su testimonio. Quien accede al mundo de los seres naturales, entra en un reino en el que imperan unas leyes distintas a las del mundo de los seres humanos. Los seres naturales no están ligados a los conceptos tiempo y espacio. Para ellos no existe la fuerza de la gravedad. Los objetos materiales del mundo físico no representan para ellos ningún obstáculo. Pueden atravesarlos, permanecer en ellos, vivificarlos con la luz cósmica, cargarlos de energía y abandonarlos de nuevo. Los seres naturales no sólo ven nuestro aspecto físico, también ven la energía de la persona, del animal y de la naturaleza. No podemos engañarlos. Ellos ven y reconocen nuestra energía y nuestras verdaderas intenciones. Se nos pueden aparecer bajo todas las formas y apariencias, con vestidos y trajes de todas las épocas. La forma en la que nos aparecen sí que tiene que ver con nosotros. Los seres naturales están compuestos de energía sutil y pura, y vibran en una frecuencia superior a la nuestra. No tienen un cuerpo físico, pero pueden mostrarse bajo una forma sólida, pues pueden adaptarse a cualquier objeto y transformarlo a voluntad. Se comportan como nosotros: comen, beben, cumplen con su trabajo y se parecen más a nosotros que no a los animales. Les encanta celebrar fiestas, adoran la música, el baile y el canto.



### *Los seres naturales*

El reino natural se compone de seres vivos, los espíritus de la naturaleza. Éstos pueden formarse a partir de varios elementos y moverse en distintos objetos y niveles. Así existen duendes del fuego, elfos del agua, gnomos

de las piedras, novias del viento y muchos más. Viven en las más diversas representaciones de la tierra viva: sus reinos y viviendas se encuentran en rocas, cuevas, montañas, árboles, colinas, piedras, en la arena de océanos y mares, en grutas, en escollos, en el interior y exterior de volcanes, en el fondo de la tierra, pero también en seres humanos, animales, plantas, debajo de escaleras, en casas, a veces incluso en aparatos eléctricos, ordenadores… Se nota su presencia cuando, por ejemplo, un objeto de repente actúa con una inesperada vida propia.

Los espíritus de la naturaleza dirigen las corrientes de energía y otorgan vida a la tierra. Existen desde muy claros hasta muy coloridos, pasando por oscuros hasta casi negros. Dominan el mundo y pueden ser malos, codiciosos, cariñosos, dulces, bromistas, graciosos, crueles, caraduras, ruidosos, silenciosos, peligrosos, luminosos, irritables, traviesos, sospechosos, dispuestos a ayudar, infantiles, etc.

Puede ser peligroso tratar con ellos, pues en algunos lugares podemos encontrarnos con algunos representantes malvados de su especie. En estos casos debemos trazar un círculo de protección y llamar a los espíritus benefactores, a los ayudantes cósmicos. Ellos nos defienden y nos procuran la fuerza que necesitamos para entrar en contacto con estos seres, para luchar con ellos, desintegrarlos, transformarlos, reconocerlos, apreciarlos o sencillamente pasar por su lado sin sufrir daño.

Los espíritus de la naturaleza no están en un lugar por casualidad. Son especialistas en transformarse y disponen de muchos conocimientos y capacidades. A veces se nos aparecen en primer lugar como demonios que asustan y después como un objeto de luz, y a veces sucede al revés. En estos casos sirve la frase: «¡Enséñame tu verdadera faz!» o bien «En el nombre de Jesús/Dios/la madre divina/la gran diosa…) ¡enséñame tu verdadera faz!». Entonces tendrán que mostrarse, pues es una ley espiritual. A veces intentan llevarnos detrás de la luz, confundirnos. Lo hacen para comprobar si estamos preparados para llevar a cabo la tarea que nos espera en este lugar. Si nos dejamos guiar, existen entre ellos muy buenos espíritus dispuestos a ayudar, camaradas fiables y amigos que nos ayudarán si luchamos contra fuerzas oscuras. A su lado, nuestro campo de acción puede expandirse infinitamente.



### *Orden del Reino de los Seres Naturales*

1. **Guardianes** Maestro Lemuel.
2. **Superiores:** Devarajas, Akasha y Devos, Thor y Aries, Neptuno y Luna, Pelleur y Virgo, Helios y Vesta.
3. **Primer nivel de desarrollo:** Seres elementales, creadores de forma y estructura, ondinas, nereidas, sirenas, enanos, elfos, trols, los distintos seres del pueblo de los diminutos.
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Soberanos y soberanas de los seres elementales y seres naturales; soberano del fuego: Djinn (fuego/salamandra), rey de los enanos: Gob (tierra/enano), reina de las sílfides: Esmeralda (aire/sílfides), rey de las ondinas: Nixa (agua/ondinas), hadas de los enanos, rey y reina de los elfos; reina de los trols, gnomos, gnomidas, fauna, el hombre verde.
5. **Dioses y diosas:** Las divinidades de la naturaleza existen en todas partes y en gran número; por ejemplo, Ganga, la diosa hindú del río sagrado Ganges en la India. Juras mate, diosa letona del mar y de la magia curativa, Kami-kaze, dios protector y del viento japonés sintoísta. Poseidón/Neptuno, dios de los mares. Aray, dios armenio de la vegetación, de la naturaleza que revive en primavera; su símbolo es la cigüeña. Makamake dios del mar polinesio, de las islas del este y señor protector de las golondrinas del mar. Manasa, diosa serpiente y de la fertilidad hinduista, que protege de las mordeduras de serpiente. Notos, dios del viento griego. Pan, dios del bosque griego. P'eng-lai, dios chino de la lluvia, tormenta y trueno.

• *Pequeño ejercicio de los Seres Naturales* •

Da un paseo por la naturaleza. Cuando vayas por los bosques, praderas y montañas, abre en primer lugar tu pensamiento y observa que todo está vivo, aunque no puedas apreciarlo a primera vista. Agáchate hacia la tierra, apoya tus manos en ella y ten claro que estás tocando un ser vivo, algo viviente.

Intenta conscientemente sentir todo lo que te sea posible: el olor de la tierra, la luz, el movimiento, los animales, características especiales de un lugar, sonidos, corrientes de aire. Amplía tu horizonte todo lo que puedas.

*(Más ejercicios en la Parte práctica)*

## *Relación de los Seres Naturales y lugares determinados*

**Ángeles de la naturaleza**: En todas las formas de la tierra.

**Ángeles:** Tierra, cielo, estrellas, cosmos; donde hay luz y sea dirigida.

**Brujas, viejos sabios, magos, mutadores de dimensiones, seres ayudantes (por ejemplo la Madrecita Cariñosa, los Norne):** En cabañas viejas en medio del bosque, en zonas despobladas; en todas partes donde una imagina que no hay nadie; en los espacios intermedios entre dos mundos, en los lugares de traspaso de un mundo al otro.

**Demonios, seres no redimidos, vampiros:** Lugares impuros, sucios, zonas y lugares con una oscilación baja.

**Devas:** Ligado a la forma, al lugar y al paisaje, en un entorno determinado, colinas, en un árbol o arbusto especial que domina el lugar.

**Dioses y diosas:** En las apariciones naturales más elevadas, en las características más maravillosas del ser humano.

**Dragones:** Lugares con potencia energética, en los que se siente algo más grande que uno mismo. Entornos que arrastran o que catapultan en la altura, con fenómenos especiales, por ejemplo una vista maravillosa, mucha niebla, estalactitas o estalagmitas.

**Duendes:** En la naturaleza y en la casa; en todas partes donde imperen las bromas y el sentido del humor. Cuando, por ejemplo, hay un botón de la ropa que se pierde o bien desaparecen cosas… entonces seguro que tiene que ver con los duendes.

**Elementales, seres y energías elementales creadas por los humanos:** En todas partes donde haya seres humanos o donde se hubieran establecido en el pasado y hayan enviado sus fuerzas.

**Elfos negros/elfos oscuros:** En zonas oscuras donde no llega la luz; debajo de la madera, en la tierra, en cuevas o esquinas oscuras, por la noche en todas partes, ya que se sienten atraídos por la oscuridad.

**Elfos:** En todas partes donde haya plantas y florezcan flores.

**Enanos:** En piedras, debajo de setas, en raíces de árboles, agujeros en la tierra, rocas, colinas, raíces.

**Faunos:** En todos los árboles, en bosques y grandes arbustos.

**Gentes salvajes de los bosques, campos, montañas y colinas:** En todas partes donde haya «malas hierbas»; debajo de la madera, en matorrales.

**Gigantes, seres de las piedras y rocas:** Donde la naturaleza es salvaje, gruesa, indomable; en vientos violentos, en cordilleras montañosas grandes, en valles deshabitados, en gargantas naturales, en el mar.

**Gnomos, enanos muy desarrollados:** En árboles viejos y lugares sagrados.

**Guardianes, veladores:** En árboles, rocas, piedras; en las entradas de portalones naturales hacia Otros Reinos.

**Hadas:** En todos los lugares maravillosos, mágicos, como de cuento, en colinas y piedras, mares, en islas, en grupos de árboles especiales y formaciones pequeñas de piedras, en setos con flores.

**Maestros/as:** En el reino del sol, en templos de luz, de forma etérea sobre los puntos potenciales y de luz de la tierra.

**Ninfas:** En árboles, arbustos, cañaverales, fuentes, estanques, lagos, grutas húmedas, charcos, biotopos húmedos.

**Ondinas y nereidas:** En el mar, en lagos y aguas profundas.

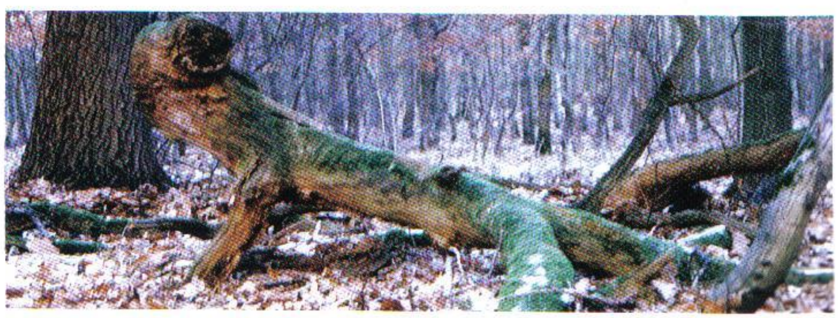
**Seres de la Tierra:** En todas partes donde haya raíces, bulbos, nudos, arena y huela a tierra.

**Seres del Agua:** En todas las aguas, en las rocas submarinas, arrecifes, en la arena que se encuentra en el fondo del agua, en arrecifes de coral, en los animales acuáticos, en caparazones de moluscos.

**Seres del Aire:** Allí donde corre el viento y hay sonido, donde la atmósfera es clara y brillante, donde corre el aire y hace fresco, donde los seres naturales vuelan en libertad.

**Seres del Fuego:** En el sol y en el interior de la tierra, en todas las zonas donde el fuego actúa –desiertos, islas volcánicas, playas de arena–, en setos espinosos; en todas partes donde uno puede pincharse, cortarse, quemarse; en lugares secos y calientes, donde haya electricidad en el aire en rayos, en corrientes, en atmósferas muy cargadas, en tormentas.

**Vulkanis:** En todos los lugares donde danza el fuego; en hornos, chimeneas, hogueras, incendios, explosiones.



# El Reino Humano

*El reino de la décima jerarquía*
*es el mundo de la energía danzante.*
*El conocimiento nuevo*
*es suspendido aquí,*
*empujado hacia delante*
*y retirado hacia atrás.*
*La voluntad libre domina aquí,*
*esto lo hace difícil para la planta,*
*el hombre y el animal.*

*Aquí el hombre puede decidir,*
*puede partir el mundo por la mitad,*
*aislar la unión,*
*en el camino de la búsqueda de Dios;*
*puede jugar con los poderes*
*y prestar atención a lo divino;*
*puede distinguir*
*lo bueno de lo malo.*

*Puede dar la vuelta a las energías,*
*las puede separar,*
*unir de nuevo;*
*puede probar y afilar las espadas;*

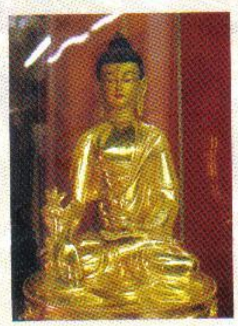
*puede cambiar y obrar*
*en el calor y en el frío;*
*puede abandonar el medio;*
*puede amar u odiar.*

*Así se trata y se transforma de*
*nuevo la energía en la rueda del*
*renacimiento, que gira eternamente.*

*Morir y devenir,*
*desvanecerse y ser,*
*a través de esto,*
*el alma humana se purifica.*

*Lo divino tiene*
*todo el tiempo del mundo,*
*pues reposa en la eternidad.*
*Pero en cada uno está*
*el brillo de Dios.*
*Y así rumorean los ágoras,*
*que despertarán a su debido tiempo;*
*entonces la libertad*
*no quedará muy lejos.*

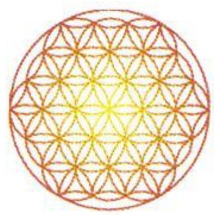
*Y así ayudan al hombre*
*todas las entidades –no importa*
*lo que venga, lo que fue–,*
*que se encuentran en el camino,*
*en la suerte consciente divina.*
*Así el hombre dios aquí será venerado*
*y nacerá la época dorada.*



## Introducción al Reino Humano

*«Y Dios creó al hombre a su imagen y semejanza y dijo a los hombres: Extenderos sobre la faz de la tierra.»*

*Génesis 1,27 y 1,28*



Al principio, hubo un tiempo en el que las jerarquías divinas y los seres humanos vivían armónicamente en la luz de la unidad. El mundo era una creación única de bondad. Todos los seres, también el ser humano, vivían libremente en relación con la fuente divina. Era un estado que en las escrituras antiguas se describe como «paraíso», «reino de la luz» o «tiempos inmemoriales». También las leyendas hablan de viejos mundos y viejos continentes como Kasskara, Lemuria, Oceanía o la Atlántida, donde el ser humano actuaba en unión con la Creación. Pero si el ser humano hubiese permanecido en este estado paradisíaco, no le hubiera sido posible tomar conciencia de las fuerzas del bien y del mal y alcanzar la «conciencia divina», y menos aún ser libre y autosuficiente y actuar por voluntad propia en la luz de la unidad. El plan divino era, entonces, que el hombre pudiese crear una nueva jerarquía de seres, que alcanzase la libertad creadora y la «conciencia divina» y que construyese un «reino sobre la tierra».

Pero ¿cómo tenía que ocurrir? ¿A dónde debía dirigirse el ser humano, si en todas partes reinaba lo divino? Tenía que crearse un espacio libre para el proceso del conocimiento. Así que la conciencia divina se retiró a la esfera celestial. A la creación de este espacio libre se la denomina «la llegada de Lucifer», «la caída de la humanidad», «el hundimiento de la Atlántida», «La expulsión del paraíso»; en la Cábala como «Tsimtsoum», como contracción, retirada de lo divino para posibilitar la revelación. En muchas leyendas, mitos y cuentos se describe la desintegración y separación de la unidad en distintos niveles y dimensiones (*véase* el capítulo Otros Mundos).

Una parte de los ángeles cayó también por aquel entonces en las profundidades, y esta caída fue, en un sentido más amplio, un acto de amor hacia la humanidad. Dado que estos seres cósmicos ya no estaban bañados por la luz divina, no tuvieron más remedio que girar entorno a sí mismos hasta que finalmente recayeron en la oscuridad de la conciencia. En las transmisiones se denomina a este episodio el «orgullo» y la «sublevación» de los ángeles.

A partir de la disociación –a través de los eones– de la conciencia de los ángeles caídos de lo divino se desarrollaron fuerzas opuestas en distintos niveles: culpa, negación, envidia, odio, destrucción, celos, mentira, ira, dolor… Puesto que los ángeles caídos no tenían acceso a la luz celestial, se dirigieron con sus fuerzas a los seres humanos de la tierra, para, a través de ellos, captar la energía del cielo y la luz de las esferas y así arrastrar a los seres humanos a su lado. Por consiguiente, las fuerzas del bien y del mal lucharon en el hombre, obligándole a desarrollar su propio ser divino.

Precisamente en la lucha con las fuerzas de la oscuridad –en tiempos de auxilio y necesidad–, con los golpes del destino, el hombre se recoge en sí mismo y se pregunta sobre el sentido de la vida y el porqué de su existencia. La meta primordial del ser humano es obtener el control sobre sí mismo y, con ello, encontrar el camino hacia la unidad. Las personas que dominan su vida a través de sus tareas han alcanzado la conciencia divina, dominan sus fuerzas y pueden transformarse. Los maestros y las maestras (Buda, Jesús, María…) han hecho realidad una forma de vida superior, han provocado un resurgimiento de lo espiritual, han creado una conciencia divina, han desarrollado un poder moral superior sobre las fuerzas vivas, que supera ampliamente a los ángeles y contribuye al desarrollo en niveles superiores.

### *Seres elementales, espíritus de la naturaleza y el hombre*

Precisamente los seres cósmicos y los espíritus de la naturaleza son de gran ayuda al hombre para su evolución. Cada uno de nosotros ha escogido exactamente este planeta, esta vida, estas condiciones, este lugar, este tiempo, etc., porque se corresponden con nuestro nivel de desarrollo y porque nos ayudan a avanzar. Nos muestran los puntos sobre los que aún tenemos que trabajar, así como nuestras capacidades y tareas. Todo está preparado para nosotros.

Estamos compuestos de los cinco elementos. El Éter es nuestra energía total, nuestro carisma, el aire es nuestro espíritu, nuestra fuerza pensante, el agua es nuestro sentir, la fuerza de nuestros sentidos, la tierra es nuestro cuerpo, el fuego es nuestra fuerza para transformar y transformarnos. Nosotros somos más que nuestro cuerpo. Somos energía en muchas esferas. Pero a veces nos conformamos con ideas limitadas, nos movemos en vías fijas. Si queremos expandirnos hacia lo que siempre

hemos sido, fuimos y volveremos a ser, entonces debemos alejarnos de la vía establecida y abrirnos paso hacia lo desconocido. Esto puede ocurrir a través de golpes del destino: una enfermedad, una muerte, sufrimiento, por acontecimientos exteriores o/y experiencias interiores.

Somos interiores y exteriores. Lo que está dentro influye en lo que está fuera y viceversa. Si empezamos a movernos dentro de la energía viva, entonces los seres elementales y los espíritus de la naturaleza son buenos consejeros, pues reflejan nuestro estado. Si transformamos aspectos de nuestro interior, también cambiarán en el exterior, ésta es la ley. Con ayuda de los seres elementales, podemos conocer los elementos que hay en nosotros, sanarlos y dirigirlos de nuevo (*véase* la Parte práctica, el viaje Tattwa). Con la ayuda de los espíritus de la naturaleza, reconocemos nuestra verdadera personalidad y la podemos perfeccionar. Porque ellos nos ayudan a mejorar. También en la propia naturaleza son los mejores consejeros, pues nos muestran la calidad de la energía. Son responsables de las preguntas que nos formula el cuerpo, de las enfermedades, que son un reflejo de nuestra energía.

Estamos aquí para unir el Cielo y la Tierra y para ello necesitamos las fuerzas celestiales y terrenales. Así llegaremos al centro y podremos resurgir. Muchos maestros y maestras de esta tierra fueron aleccionados por criaturas de la naturaleza, guiados por ángeles y puestos a prueba por ambos, hasta que entendieron y dominaron la materia. Echemos un vistazo a los cuentos: ilustran lo que puede pasar en nuestro peregrinaje a través del paisaje de nuestra alma. Muestran la ayuda que recibimos si nos dirigimos a los objetos con amor y con el corazón puro.

### *El desarrollo de la Humanidad según la jerarquía espiritual*

1. **Jerarquía cósmica:**
   Sol central: Alfa y Omega
   Guardián cósmico silencioso: Infinita
   Espíritu sagrado cósmico: San Eolo
   Cristo cósmico: Maitreya (divino)
2. **Jerarquía solar:**
   Sistema Solar: Padre-Madre-Principio
   Guardián solar silencioso: Circulata
3. **Jerarquía planetaria:**
   Guardián planetario silencioso: Inmaculata

Consejo del Karma: Compuesto por muchos seres de luz y maestros y maestras ascendidos, por ejemplo: la virgen María, Palas Atenea, Kuan Yin
Pareja soberana del mundo: Sanat Kumara y Venus
*El buda cósmico: Maitreya*
Buda: Buddha Gautama

4. **Maestros del mundo**
Jesucristo, Zaratustra, Kuthumi, Djwal Khul, Hermes Trismegistos, Thot, Lanton, Maha Choan: guía de los siete rayos cósmicos
Las siete sendas de iniciación del hombre
El hombre medio
El hombre inconsciente, instintivo
El desarrollo de los seres humanos es de la persona-animal a la persona-persona, para concluir en la persona-dios/la persona autorrealizada a través del sendero de la iniciación, mediante las jerarquías espirituales y seres divinos hacia la unidad

• *Pequeño ejercicio del Reino Humano* •

Hoy sé, de forma muy consciente, responsable de todo lo que ocurra en tu vida. Ponte en la posición del observador. Presta atención a tus pensamientos, a tus sentimientos, a tu manera de tratar a los demás... Observa durante un tiempo el mundo como si fuera un espejo de ti mismo, de tu energía.

### *Características y sentimientos en los cuales reconocemos a espíritus de la naturaleza*

**Ángeles de la naturaleza:** Compasión, tolerancia, amor, entrega, amistad, compartir, alegría, vitalizar, prestar atención, capacidad de sentir, lealtad, fidelidad, capacidad de ayudar, ser franco, gestos amables.

**Brujas, viejos sabios, magos, mutadores de dimensiones, seres ayudantes (por ejemplo la Madrecita Cariñosa, los Norne):** En forma positiva: examinador, expectante, observador, integral, coherente, gran capacidad de percepción, obtención de información; puede hacer algo en un nivel que afecte a los otros niveles; en forma negativa: sospechoso, desconfiado.

**Demonios, seres no redimidos, vampiros:** Ira, comportamiento maníaco, abuso, envidia, odio, miedo aterrador, parasitismo, escasez, irritación, vampirismo energético, humillación, acorralamiento, carácter impulsivo, infundir temor, poner enfermo, reincidir.

**Devas:** Luminoso, puro, claro, elevado, depurado.

**Dioses y diosas:** En forma positiva: autoridad, carisma, líder natural; en forma negativa: autoritario, imperioso, arrogante.

**Dragones:** Posesivo, dominante, controlador, dictador, poderoso, carismático, amenazador, influyente, sólo es posible escaparse de él con un gran despliegue de fuerzas.

**Duendes:** Reír, hacer bromas, engañar a otros, hacer muecas, jugar, hacer tonterías, humor, alegrarse por el mal ajeno.

**Elementales, seres y energías elementales creadas por los humanos:** En forma positiva: seductor, amigable, seguro, agradable, amable, hospitalario, cariñoso, vital; en forma negativa: confuso, loco, poco claro, dependiente, mentiroso, sin limites, vampiro energético; destruye ideas y sentimientos; refunfuñar para sí mismo; exteriorizaciones indiferentes, sin sentido.

**Elfos del agua:** Alegría, poder curativo.

**Elfos negros/elfos oscuros:** Sólo en forma negativa: pesadillas, presión, plagas, preocupaciones, miedos, insomnio, intranquilidad, tormentos internos, autodestrucción.

**Elfos:** Actúan a través de y junto a chamanes y curanderos; la medicina de sus plantas es dulce, suave, poderosa, activa, natural, pero también puede causar desorientación y otros estados.

**Enanos:** Amantes de los detalles, cuidadosos, meticulosos, pedantes, controladores, abastecidos, recolectores, no dan nada, aman la cocina y la comida, justos, exactos, fieles, veraces.

**Faunos:** Independencia, salvajismo, libertad, generosidad, pero también machismo, orgullo, obstinación.

**Gentes salvajes de los bosques, campos, montañas y colinas:** Caótico, revuelto, variopinto, voluble, inapreciable, no puede ordenarse.

**Gigantes, seres de las piedras y rocas:** En forma positiva: fuerza, energía, calor, optimismo, inspiración, corazonada, tacto, valentía, fortaleza; en forma negativa: lunático, insatisfecho, quejica, zumbado, provocador, enfadado, explosivo, destructor, violento, ruidoso, pendenciero, impulsivo, *sin iniciativa, sin capacidad de negociar; digestiones molestas, pro-*



blemas digestivos, de hígado, de presión sanguínea, del sistema inmunitario, problemas nerviosos, proliferaciones, enfermedades agresivas.

**Gnomos, enanos muy desarrollados:** Sabiduría, simplicidad, claridad.

**Guardianes de la estirpe/del clan:** *Sólo en forma positiva:* moral, que se acuerda de lo pactado, mantiene a los miembros en las vías designadas.

**Guardianes, veladores:** Tranquilos, discretos, observadores, cuando debe ser, transigentes, negociantes.

**Hadas:** Dulces, inadvertidas, suaves, mágicas, de cuento, absortas, ensoñadas, sin sentido del tiempo, valores éticos elevados.

**Maestros/as:** Sólo en forma positiva: silencioso, amplio, disciplinado, atento, cauteloso, actúa con el amor de Dios, incondicional, presente.

**Ninfas:** Seductoras, bellas, engatusadoras, reguladoras, en continuo intercambio con su entorno; pero también creídas, caprichosas.

**Ondinas y nereidas:** Felicidad, belleza, ligereza, pureza, frescura; pero también peculiar, lunática, cambiable, inestable.

**Seres de la Tierra:** En *forma positiva:* estabilidad, constancia, disciplina, orden, resistencia, sustancia, estabilidad, plenitud, ocupación, reunir, ser cuidadoso y respetuoso, construir, transportar, ser fiel; en forma negativa: gandul, perezoso, inmóvil, pedante, sutil, enamorado de los detalles, ligado a premisas, fiel a las leyes, baldío, inestable, insustancial, lleno de debilidades, desarraigado; problemas con los huesos, de la sangre, problemas genéticos, cardíacos, de las piernas, de los pies, abdominales, coxis.

**Seres del Agua:** En forma positiva: dejan fluir, dejar que ocurra, confianza, intuición, entregados, sagrados, gozo, felicidad, sueños, compasión, amor, belleza, atracción; en forma negativa: pereza, pesadez, falta de iniciativa, dudoso, sinvergüenza, engreído, narcisista, sin sentimientos, frío, duro, desconfiado, no estar en el pasado, cambio de sentimientos, no saber establecer fronteras, no saber dónde se encuentra el límite, no definirse, dar vueltas sobre uno mismo, tirar hacia abajo, ser demasiado severo, no saberse valorar; problemas cardiovasculares, molestias en los riñones, vejiga, vesícula biliar, jugos gástricos, fluidos del cerebro, mucosas, en la piel, llagas, sequedad, pupas, enfermedades de la piel.

**Seres del Aire:** En forma positiva: sociabilidad, solidaridad, intercambio de energías y fuerzas, inspiración, circulación, claridad, conciencia, capacidad de distinguir; en forma negativa: absorto, distraído, confuso, caprichoso, mariposón, disociado, enterarse de poco o de nada, tonto, incompasivo, desinteresado; molestias pulmonares, de garganta, de cabeza, de los sentidos, aparato circulatorio, así como ceguera, sordera, no sentir el cuerpo.

**Seres del Fuego, seres elementales del fuego:** En forma positiva: fuerza, energía, calor, franqueza, optimismo, inspiración, acción, firmeza, valentía, poder, dinamismo…; en forma negativa: lunático, insatisfecho, quejica, punzante, provocador, soberbio, irritable, explosivo, destructor, violento, ruidoso, pendenciero, luchador, impulsivo, sin iniciativa; molestias digestivas, estómago, jugos gástricos, hígado, presión sanguínea, sistema inmunitario, nervios, proliferación de enfermedades agresivas.

**Vulkani:** Explosivo, nervioso, irritante, le gusta molestar a otros, punzante, provocador.

# El Reino de la Energía

*Éste es el Reino de la Energía*
*que aquí se mezcla como nunca.*
*Luces en la sombra, jueces elevados,*
*tiempos de ángeles y de demonios,*
*regentar la vida en lo grande*
*y en lo pequeño.*

*Todo procede de la gran unidad:*
*uno es ninguno y todo es nada.*
*Algo se forja, se muestra y se va,*
*adquiere forma y constitución,*
*a veces es caliente y a veces es frío.*

*No se puede abarcar,*
*ni amar, ni odiar.*
*Aquí no existe la claridad o la*
*oscuridad,*
*sólo los rumores divinos.*

*El campo energético, tejido*
*a partir de la fuerza del mundo,*
*es pisado por el héroe de la luz.*
*Éste reconoce la red de todo,*
*se mueve en lo que es la luz*
*y lo que le agrada,*
*escucha el campo, hace lo que debe,*
*paga a su manera aquí el tributo.*

*La oscuridad quiere probar,*
*La sombra muestra la luz,*
*y esto es importante*
*para la visión divina.*

*La energía se muestra*
*en la capa del cielo,*
*como aparición desde el campo,*
*como luz que ilumina la tierra,*
*como ser con escoba*
*o como ola dentro de la cual*
*hay un umbral.*

*El baile energético de luz oscura*
*se vuelve visible en este reino.*
*Múltiples son las formas de energía,*
*se muestra en distintas formas.*

*La hemos reconocido,*
*transformado y hechizado,*
*entonces la luz se convierte en sombra,*
*y esto aumenta la autoridad*
*energética.*

*Así peregrinamos en nuestro camino*
*a través del sueño eterno,*
*guiados por una melodía silenciosa.*
*La sombra y la luz son nuestros escoltas.*
*Con nosotros avanzan los seres*
*a veces demasiado frenéticos,*
*si nos parecen demasiado exagerados,*
*entonces permanecemos*
*sobre nuestros pasos*
*y seguimos la naturaleza divina.*



## Introducción al Reino de la Energía

*«El juego cósmico, el baile cósmico, arriba y abajo, claro y llamativo, oscuridad y luz, mujer y hombre, día y noche, la vida en su diversidad y esplendor. No sólo ves blanco y negro, el amor es el mandato divino, mira los espacios y las brechas que hay en medio, las posibilidades no se te pueden escapar. Los muchos caminos, ver las cosas, entonces puedes seguir tu camino. Pues la sombra procede de la luz, de verdad te lo digo, yo, un viejo enano.»*

BOTSCHAFT VON LAURIN



Existe un amplio reino del que procede todo, en el que no existe nada, pero que actúa y se manifiesta. Es el reino de las sombras y de la luz con los aspectos, niveles y facetas más diversas. Allí encontramos los espacios interiores y exteriores, las caóticas y apreciadas fuerzas, arriba y abajo, femenino y masculino. Es el reino de las polaridades, fuerzas opuestas que tiñen la luz con su oscilación. En este reino nos movemos en el campo, en la textura energética, en la red cósmica, que se aparece de todas las formas posibles. Nada está separado de lo otro. Todo está continuamente relacionado y existe al mismo tiempo en los distintos mundos paralelos. En este reino encontramos la acción del cosmos, de las constelaciones, de las leyes cósmicas. Uno es todo y todo es uno. Como arriba, así abajo; como abajo, así arriba. Nada está en calma, todo está continuamente en movimiento. Todo tiene dos polos, pero los contrarios son idénticos. Todo oscila. Cada causa tiene un efecto, y cada efecto tiene una causa. El espíritu se muestra en todo y en todos los niveles.

El que ha entendido que todo es energía y que nada existe a excepción de la energía puede leer los rastros y las huellas de la red cósmica y moverse en ella libremente. Puede entender las señales y los símbolos, así como interpretarlos, y moverse en el campo como un pescador que



conoce las señales del mar, nubes y constelaciones y sabe cuándo debe izar las velas o debe quedarse en casa. No podemos rehuir la energía cósmica, pues estamos compuestos por ella y nos hallamos unidos a ella (resonancia). Por lo tanto, nuestra vida está en consonancia con nuestra energía. Existen campos energéticos de oscilación menor y otros de oscilación mayor que pueden cambiar según las distintas corrientes y flujos. Nosotros mismos somos un campo energético oscilante con una emisión determinada.

En este reino encontramos los distintos seres energéticos y formas energéticas, pero también la unidad y el Ser en el todo. Es tan grande e inconcebible que no se puede expresar con palabras. En este reino todo es posible. Aquí el hombre descubre la iniciación en su determinación, en su naturaleza superior. Obtiene pruebas para aleccionar su luz y enderezarla. Recibe lecciones, límites, experiencias con las que obtiene conocimiento y luz.

### *Orden del Reino de la Energía*

1. **Guardianes:** Ruhanija (espíritu de los planetas)
2. **Superiores:** Akasha y Devos
3. **Primer nivel de desarrollo:** Demonios y ángeles de la naturaleza.
4. **Segundo nivel de desarrollo:** Divinidades de la naturaleza, elfos de la luz, superiores de los elementos, superiores de los mundos subterráneos, consejo del Karma, consejo cósmico.
5. **Dioses y diosas:** Tzitzimime (diosa de las estrellas de los aztecas, después se convirtió en demonio de la oscuridad); Teharonhiawagon y Tawiskaron (dioses gemelos contrarios para los iroqueses, uno es la luz, el otro la sombra, uno es el día y el otro la noche).

• *Pequeño ejercicio con el Reino de la Energía* •

Tómate tiempo para explorar espacios y paisajes de luz y sombra. Pero no te dejes influenciar por condiciones de luz externas. Pues, en la luz, diversos lugares pueden parecer oscuros, y en la sombra algunos lugares pueden parecer luminosos. Podrás distinguir mejor la luz interior y la

sombra interior de las cosas a la caída de la tarde. Pero no tienes que ir a la naturaleza para reconocer la luz y la sombra. Puedes hacerlo sentándote frente a un espejo en la oscuridad. Entonces obsérvate. Sí, mírate fijamente. Verás que la oscuridad no es tan oscura como parece. A veces puede pasar que la imagen que refleja tu espejo empiece a cambiar, que los contornos se aclaren, que destaquen tus facciones, que otras partes se oscurezcan… Deja que ocurra lo que deba ocurrir. Haz este ejercicio a menudo, hasta que notes un cambio en tu percepción.



***Signos distintivos de las formas de la energía***

**Ángeles de la naturaleza:** Luz, extensión, aberturas, puntos de luz, puntos resplandecientes, puntos brillantes.

**Ángeles:** Zarzal candente, arco iris, luz crepuscular, aurora, lugares radiantes; luz de colores y tonos coloridos en el cielo, por ejemplo la aurora boreal, estrellas y rayos estelares; apariciones de luz sobrenaturales a las que no somos capaces de hacer frente y que brillan como mil soles.

**Brujas, viejos sabios, magos, mutadores de dimensiones, seres ayudantes (por ejemplo la Madrecita Cariñosa, los Norne):** Movimiento, exigencia, cambios de luz, crepúsculo, deberes, el hilo rojo; campos en los que ya no se sabe lo que es bueno y lo que es malo; experiencias recurrentes, campos energéticos movibles y transformables.

**Demonios, seres no redimidos, vampiros:** Nubes oscuras, fetidez, malos olores, vientos enfurecidos, perfiles vagos, destellos amarillos, naranjas, enrojecidos, rayos, apariciones de luz en forma de punta.

**Dioses y diosas:** Aurora, luz crepuscular, aurora boreal, luz estelar; truenos, aunque no haya tormenta, sentimiento profundo y devoto, aunque no haya nadie cerca; luz dorada, clara, sobrenatural.

**Dragones:** Campos energéticos fuertes y poderosos de los que es muy difícil salir.

**Duendes:** Estornudar, picar, rascar, frotar, temblar; cuando ocurren cosas que nos hacen dudar de nuestros sentidos y percepción.

**Elementales, seres y energías elementales creadas por los humanos:** Garfios, nubes oscuras, ruidos trémulos, voces desconocidas, puntos dolorosos, pinchazos, como si uno fuera agredido.

**Elfos negros/elfos oscuros:** Suciedad, nubes de polvo, nubes grises, recodos oscuros, pinchar, punzar.

**Elfos:** Puntos de luz, hojas de flores, aromas de flores, cosquillas, niebla de luz llamativa.

**Enanos:** Crujidos; sensación de que uno tropieza; puntos de luz rojos, verdes, marrones; energías en la tierra.

**Faunos:** Fuerte aroma a resina, ruido de hojas, sonido ronco; viento que aparece de repente; sacudida de una rama, aunque no haya ningún árbol cerca.

**Gentes salvajes de los bosques, campos, montañas y colinas:** Energía salvaje, pequeños terremotos, remolinos, luces centelleantes e intranquilas.

**Gigantes, seres de las piedras y rocas:** Seísmos, terremotos, tambaleos, precipitación de rocas o trozos de piedra; piedras que ruedan.

**Gnomos, enanos muy desarrollados:** Calma, silencio, refección, rayos de luz, rayos de pensamientos, amarillo dorado, destellos de luz o puntos claros.

**Hadas, animales de los reinos de las hadas:** Centelleos, brillos suaves, tonos pastel, luz ligera, árboles y arbustos con flores, reflejos fabulosos que atraen, almas erradas, jirones de niebla, sombras, alboroto, golpes, ruidos molestos de animales, aunque no haya animales cerca; gritos de niños, aunque no haya ningún niño cerca.

**Maestros/as:** Luz; formas de luz que superan ampliamente su contorno.

**Ninfas:** Reflejo delicioso, estímulos, apariencia ligeramente erótica de un lugar.

**Ondinas y nereidas:** Salpicaduras de agua, manchas de sal, cambios de luz en el agua, sensación de enloquecer, corrientes frías, movimientos bajo el agua, aunque no haya nada.

**Seres de la Tierra:** Ruidos de pasos pesados; repentino olor a tabaco y a pipa; cuando los pies parecen dormidos y son difíciles de mover.

**Seres del Agua:** Salpicaduras de agua, gotas, humedad, nubes de niebla, luz plateada; verdosa, azulada, blanquecina, luces centelleantes.

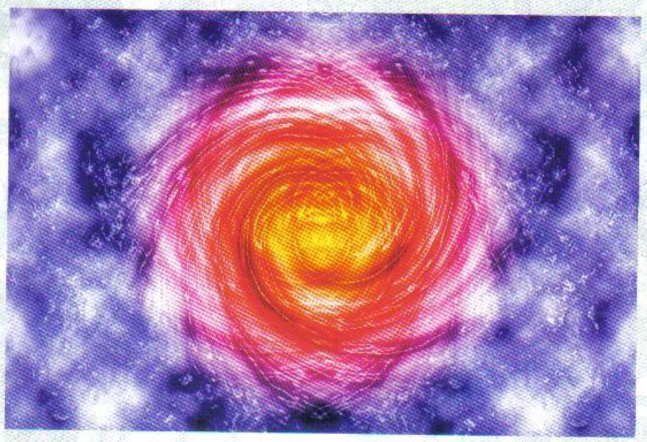
**Seres del Aire:** Soplos de viento y corrientes de aire, iluminación a la altura de los ojos, un olor especial, añicos de luz sonoros; soplos de aire fresco en la cara, en los cabellos, olor pasajero para el que no se tiene explicación; aroma de rosas, aunque no haya ninguna rosa cerca.

**Seres del Fuego:** Rayo y trueno, erupción volcánica, géiseres, nubes de humo; calor como de llamas, aunque no haya fuego.

**Vulkanis:** Calor, llamas, quemaduras, punzadas; chispas que queman.



# Los mundos unidos



*Yo soy el fuego, el sol de los cielos y la tierra.*
*Yo soy el agua, el transcurrir, el morir y el devenir.*
*Yo soy la tierra, la calma y el sosiego.*
*Yo soy el aire, el intercambio y el canto de los grillos.*
*Yo soy el Éter, el color, el tono, el canto sagrado.*
*Yo soy la roca, la piedra luminosa, el mineral y el sonido básico.*
*Yo soy la planta, el árbol y las flores.*
*Yo soy los animales, que a veces braman en mí*
*y que salvaguardan mis fuerzas divinas.*
*Yo soy el ser humano con las chispas divinas.*
*Yo soy luz y sombra, a veces sumergido en la claridad y otras en la oscuridad.*
*Yo soy todo, todo soy yo, nada existe a excepción de mí,*
*pues todo está eternamente en el aquí y ahora.*
*La época dorada ya puede empezar,*
*si recordamos la unidad del todo.*
*Así que observad la naturaleza, pues tan sólo nos refleja.*
*Nos puede traer muchos mensajes*
*y tejer con nosotros el hilo de la luz.*
*Hogar en la tierra natal, hogar en la luz,*
*hogar en el equilibrio interior.*

*JEANNE*

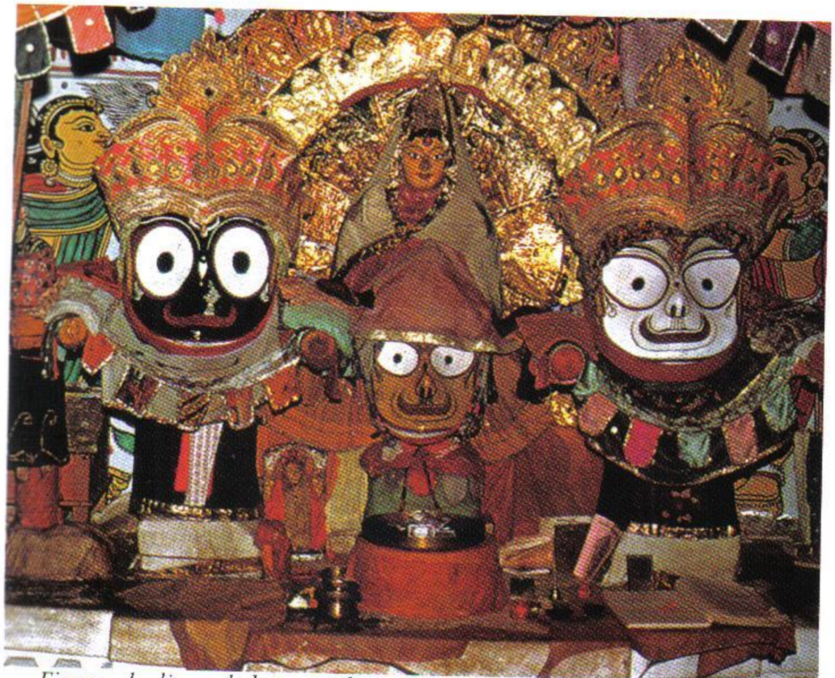
# Todo es uno

Todos los reinos, el Reino de los Elementos, el de las Piedras, el de los Minerales y riquezas del subsuelo, el Reino Vegetal, Animal, de los Seres Naturales, de los Seres Humanos, el Reino de la Luz y de la Sombra, están estrechamente unidos y actúan unos junto a otros. Si sabemos reconocer la unidad en el todo, entonces habremos llegado al Reino de los Maestros y Maestras, al Reino de los Dioses, en el que la energía se funde de nuevo.

Las divinidades a menudo se representan provistas de símbolos: en el agua, envueltas de fuego o con luz en la mano (Reino Elemental); con objetos adornados con piedras preciosas, por ejemplo espadas, coronas, cetros, joyas (Reino Mineral); con flores, sentadas en un árbol o envueltas de plantas, envueltos en lino y seda (Reino Vegetal); en una forma mezclada de animal-ser humano, cubiertas con pieles de animal o rodeadas de animales (Reino Animal); con seres inferiores y superiores a los pies o rodeándolas (Reino de los Seres Naturales); sumergidos en determinadas luces o colores, por ejemplo con piel azul, con aureolas celestiales, con pañuelos con volantes, como hombre, como mujer, como padre, madre, niño (Reino de la Energía).

Nada está separado. Todo está relacionado. Dios actúa en todo, a través de todo, y todo pertenece y actúa junto. Todo es uno. Todo es la energía que se muestra a través de los distintos reinos y de distintas formas. Lo divino, expresado mediante la representación de una divinidad, encarna las distintas facetas de una fuerza que actúa a través de todo y lo une. Esto es lo que deberíamos intentar: la unidad con todo. Así los distintos niveles se pueden unir en un todo y la época dorada puede empezar, la era de la paz, o como se describe en la mitología celta: vivirá una pareja en esta etapa de la Unidad.

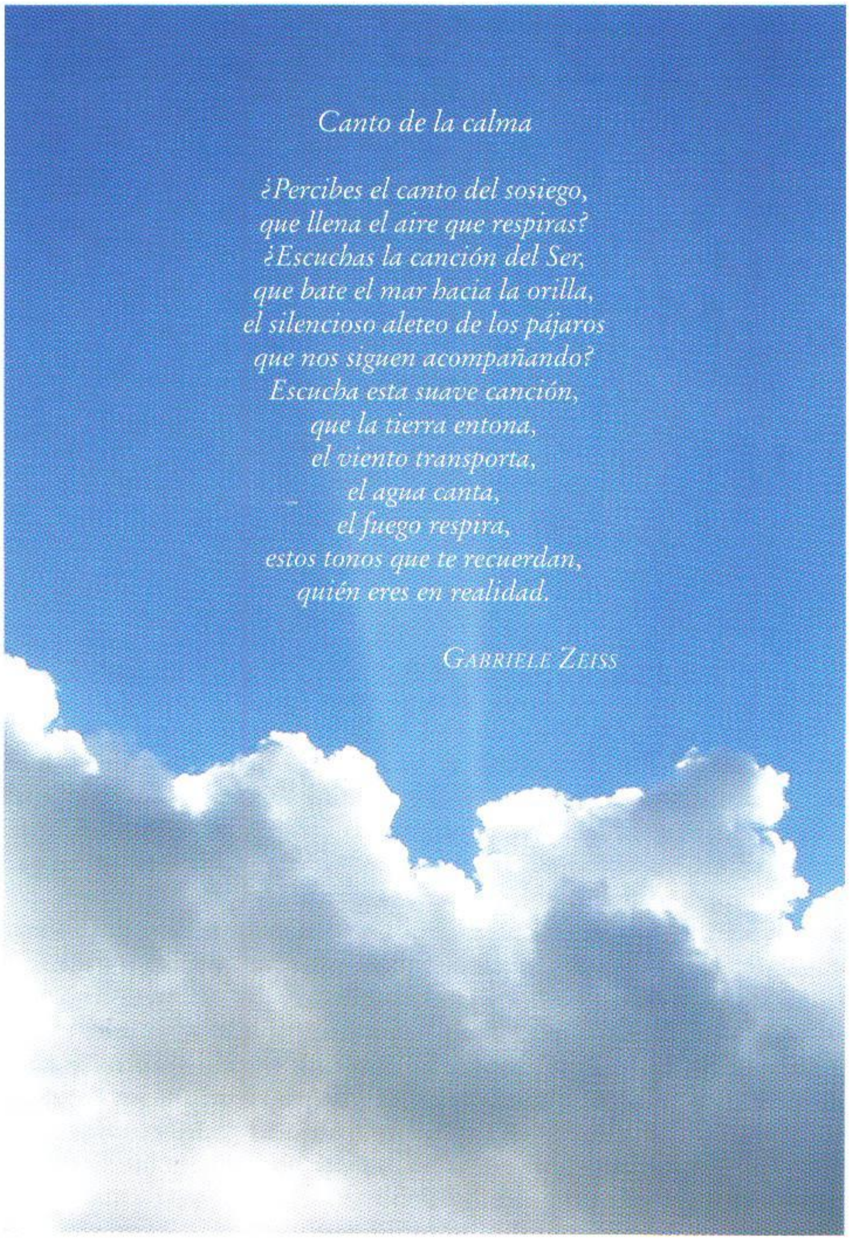
Esto significa que, cuando observamos la naturaleza, a la que tanto hemos ignorado y a la que hemos sumergido en un mar de penumbras, podemos reconocernos a nosotros mismos. Todo con lo que nos encontramos es un espejo de nuestra energía. Todos los reinos, menos el del ser humano, actúan en el sentido de la voluntad divina. El hombre posee el espacio libre de la voluntad divina y puede decidir. Pero todo lo que sembró será recolectado a su debido tiempo, tanto en lo grande como en lo pequeño. ¿Por qué se convierte un ser humano en la familia, en esta historia, bajo estas circunstancias, en este lugar, perteneciente a esta circunscripción, en este país, como miembro de este pueblo, como grupo



*Figuras de dioses de la naturaleza en un templo en Puri, India del norte*

de la humanidad, en este tiempo, en este planeta? El que sepa responder a estas preguntas ya ha desvelado gran parte del secreto de su energía. Todo con lo que nos tropezamos sirve para nuestro crecimiento, que podremos promover o bien rehusar. Es nuestra decisión hasta que el destino ataque de nuevo para recordarnos nuestra tarea.

Podemos tener acceso a la naturaleza verdadera mediante el trabajo con los elementos, con las piedras, minerales, sustancias básicas, plantas, animales, seres naturales, luz y sombra... Todo esto conforma las piezas de un rompecabezas, que nos dirige de nuevo hacia la unidad. En el trabajo con la naturaleza podemos descubrir la conciencia y el crecimiento. La tierra nos transporta y nos mantiene preparados para todo. Si nos abrimos a los seres de los Otros Reinos, entonces podremos descubrir mucho sobre las fuerzas en la naturaleza y sobre Dios, sobre lo divino en nosotros y a nuestro alrededor, sobre la fuerza de nuestra alma y sus ilimitadas posibilidades en el baile de la energía.



## *Canto de la calma*

*¿Percibes el canto del sosiego,*
*que llena el aire que respiras?*
*¿Escuchas la canción del Ser,*
*que bate el mar hacia la orilla,*
*el silencioso aleteo de los pájaros*
*que nos siguen acompañando?*
*Escucha esta suave canción,*
*que la tierra entona,*
*el viento transporta,*
*el agua canta,*
*el fuego respira,*
*estos tonos que te recuerdan,*
*quién eres en realidad.*

GABRIELE ZEISS

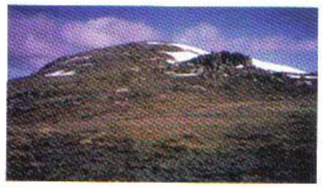
## El maestro Lemuel

Lemuel es un maestro de la jerarquía espiritual o de la Hermandad Blanca, que existe desde el inicio de los tiempos y que actúa en todas las épocas en y a través de los hombres. El maestro Lemuel es el gran místico, profesor y sumo sacerdote del pasado y de la antigua sabiduría. Lemuel es el maestro del reino natural y de los elementos. Él es el guardián y custodio de las fuerzas divinas activas. Su acción existía desde antes de la creación de la Tierra.

El reino de Lemuel era Lemuria, un reino que ya existía antes que la Atlántida, pero que se hundió más o menos en la misma época. En este reino corrían parejas las fuerzas divinas, las fuerzas naturales y las fuerzas humanas. Los seres humanos eran allí más cuerpo de luz que no material y se comunicaban directamente con las fuerzas y seres naturales, por los que se dejaban aleccionar. Todo actuaba unida y armoniosamente.

Lemuel trabaja junto con el Deva de la naturaleza y los seres elementales para restablecer de nuevo el equilibrio en los mundos naturales. Cuánto más los desequilibremos mediante nuestros actos negligentes, más actuarán Lemuel y su séquito. Cuanto más oscile el péndulo hacia un lado, más fuerte oscilará hacia el otro.

El que trabaje con este maestro se familiarizará con seres sabios y ancestrales; el poder de los cuatro vientos, el poder del tiempo atmosférico, los poderes de los elementos, el poder de las grandes aguas y el fuego en el interior de la tierra, el poder de las plantas y los minerales, etc. Estas fuerzas no están separadas de nosotros, nosotros nos hemos separado de ellas. Si entramos en contacto con ellas y retomamos el trabajo conjunto, entonces tendremos de nuevo acceso a las fuerzas divinas con las que podremos trabajar. Si trabajamos con las fuerzas de la naturaleza, de las que formamos parte, desplegaremos de nuevo nuestras capacidades más elevadas. A éstas pertenecen la clarividencia, los viajes del alma, la telepatía y otras. El Reino del Éter de Lemuel, el templo del Deva de la naturaleza, los parajes de luz de la fuerza y la armonía, se encuentra sobre la montaña Kosciusko, al sur de Australia. El espectro de color conjunto de la creación late a través del templo del Deva de la naturaleza. Sus colores varían: a veces son rosas, dorados y azules, otras blancos, verde intenso y dorado, otras actúan en la zona del rojo, naranja y amarillo solar, a veces en la frecuencia del añil, turquesa y lila. La melodía de Lemuel es la del concierto n.° 1 para piano en si bemol menor de Tchaikovsky.



## Tarea y mensaje de Lemuel

El maestro Lemuel te pondrá en contacto con el poderoso Deva de la naturaleza y los seres elementales. Éstos son muy importantes para el desarrollo de las fuerzas del alma. Recuerda todos los mitos y leyendas de tu infancia. ¿No eran a menudo criaturas de la naturaleza las que ponían a prueba, guiaban y ayudaban a los seres humanos a encontrar los verdaderos tesoros de su alma? Si el hombre despreciaba a estos seres y su mandato sobre los hombres, entonces no llegaba a superar las últimas pruebas. Pero si el hombre prestaba atención a estas criaturas, posteriormente era recompensado.

Muchos maestros y maestras han sido iniciados en su camino por las fuerzas de la naturaleza. Ellas guiaron a los seres humanos hacia los portales de su iniciación, a los caminos hacia la felicidad y el éxito. Les ayudaron a salir airosos de pruebas que no hubieran podido superar por sí mismos a causa de su limitación humana.

Cuando Lemuel entra en tu vida, te avisa de que debes prestar más atención a los seres de la naturaleza, así como al reino natural de los Devas y de los seres elementales. Te pueden ofrecer la llave hacia tu destino. Los seres elementales te ayudan a equilibrar los elementos que hay en ti (fuego, agua, tierra, éter y aire). El que se esfuerza en aprender y trabajar conjuntamente con estos seres notará que se potencian en él el equilibrio y la armonía, a la vez que su sabiduría se ve incrementada.

Mensaje de Lemuel: «De la simple razón no ha salido nunca nada razonable. De la simple comprensión nada comprensible. No (en vez de – o), sino que (no sólo sino también) has de unirte a tu Ser. Veneración, devoción, amor por la vida te unirán a las fuerzas de la naturaleza. En la unión encontrarás todo lo que necesitas, y respuesta a todas tus preguntas».

### *Extracto de una enseñanza del maestro Lemuel*

Los seres naturales y sus grandes dirigentes sienten el amor que os une con los mundos de la naturaleza. Y están agradecidos por ello. El tiempo del trabajo conjunto se acerca.

El cambio de las formas materiales se basa en la ley de la perfección, de la perfección de todos aquellos que viven en todo el universo. Toda envoltura física se desintegra, la sustancia electromagnética mejora y se renueva. Poco a poco se va perfeccionando, también vuestra forma física actual lo hace, si lo permitís. La sustancia de luz pura, de la que está compuesto vuestro cuerpo físico, tiene que aspirar a alcanzar uniones cada vez superiores, a rejuvenecer las células y renovar todo lo usado. Pero vosotros, los humanos, evitáis este proceso de renovación mediante vuestros pensamientos y sentimientos negativos, que se estampan sobre vuestro cuerpo.

Todas las posibilidades de purificación y renovación de vuestro pequeño cuerpo se encuentran en el ámbito de vuestro reino. Si lograrais por un tiempo tener tan sólo ideas y sentimientos perfectamente puros, sería posible rejuvenecer todas las partes de vuestro cuerpo. Practicad la pureza y la claridad en vuestro pensar y sentir y obtendréis un precioso y puro templo del alma. Aprended a dirigir y guiar las fuerzas de los elementos.

Yo os ayudo y envuelvo en mi radiación amorosa para que os fortalezca y estimule vuestra luz interior, para que os atraviese y os muestre la pureza y la belleza que se encuentra en vuestro plan divino.

(Extractos de las enseñanzas de Lemuel,
*Del puente hacia la libertad*)

### Lo que dice la Hermandad Blanca sobre los Otros Reinos

Los elementos son la base de todos los seres materiales. Fueron creados para actuar para la humanidad. Los espíritus de la naturaleza son seres cuyas corrientes vitales son parecidas a las de los seres humanos. Aunque su cuerpo es mucho más suave, más luminoso y transparente. Cuanto más se ennoblecen, más perfecta se vuelve su forma.

El astral es un mundo energético que refleja el Ser. Está compuesto por una sustancia sutil que permite a los seres cambiar rápidamente de

apariencia. Éste es el monstruoso reino de las formas. Existen tres tipos de habitantes en el mundo astral: humanos, no humanos y seres creados de forma artificial; espíritus humanos y almas, seres elementales y naturales, y demonios. Los seres humanos solemos actuar en el mundo astral inconscientemente o en sueños, pues nuestro cuerpo astral (cuerpo emocional y de los sentidos) pertenece a esta zona.

En el mundo astral existen siete niveles de oscilación distintos que se entrecruzan. Cuanto más dirija un hombre su conciencia hacia la luz, superior será la vibración de su cuerpo astral. Los espíritus elementales y de la naturaleza son los portadores de la fuerza elemental de nuestra tierra y de todos los seres. El reino natural es una parte importante de la vida terrenal. Un número interminable de seres vive en este reino y son el punto de conexión más importante entre el cosmos y la vida en la tierra.

Los espíritus de la naturaleza hacen pasar a la atmósfera de la tierra las fuerzas de la luz que sirven para la creación y crecimiento de la vida. Es un círculo vital dirigido que ya hace tiempo que está expuesto a la destrucción llevada a cabo por seres humanos irresponsables. Una y otra vez los dirigentes de la naturaleza tienen que intentar neutralizar ataques. A causa de esto pierden mucha fuerza destinada a llevar a cabo sus tareas: elevar y multiplicar la luz. El amor y el renacer en y con la naturaleza y sus seres pueden significar aquí el retorno.

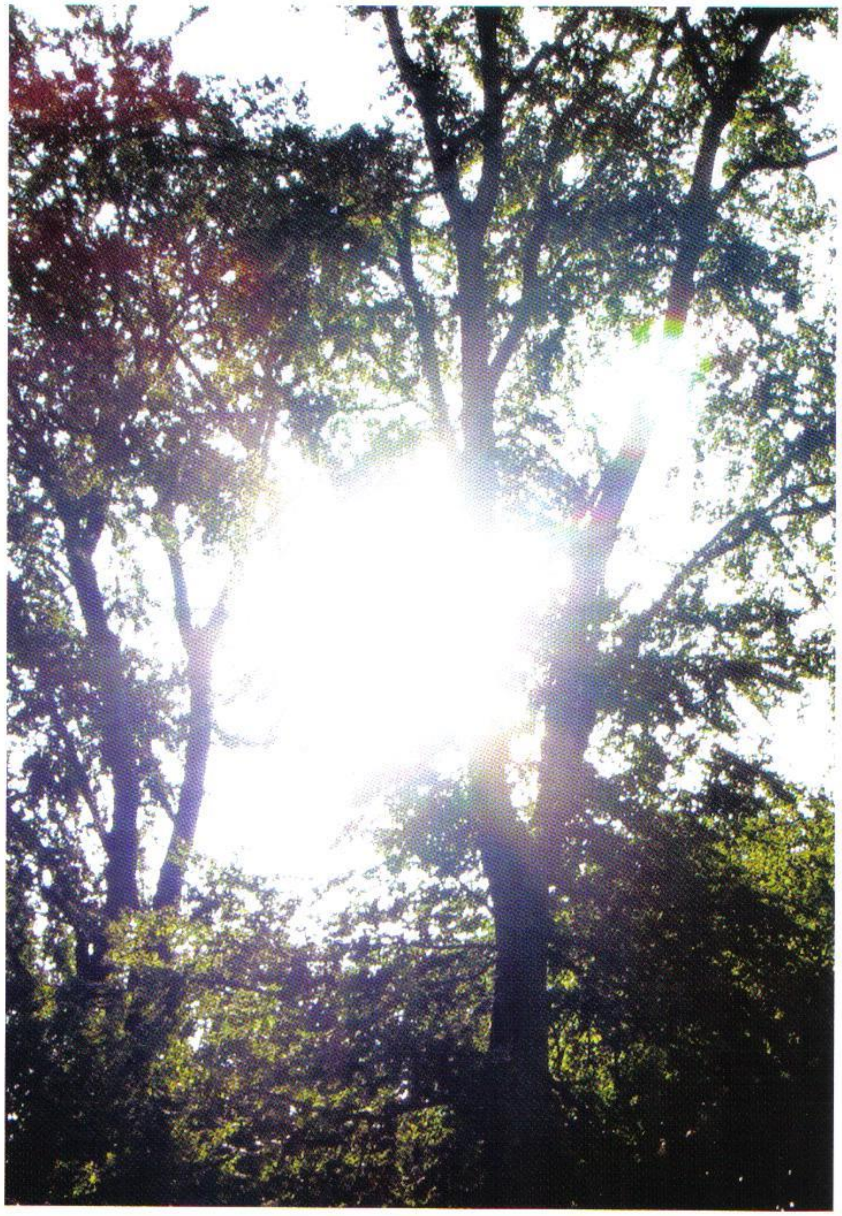
*Incluid los seres naturales, la vida invisible, en vuestra conciencia. De esta manera podréis iniciar la relación con ellos, y un buen día se os abrirán los ojos.*

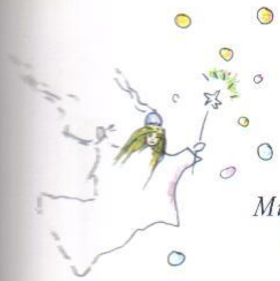




# Parte práctica







## Tiempos místicos



*En un día caluroso,*
*te aconsejo que te detengas y esperes.*
*Muéstrate algo somnoliento, no demasiado,*
*entonces nos acercaremos mucho a ti.*
*Siéntete hechizado, como un hada,*
*entonces te guiaremos al reino de los cuentos.*
*Tu estado de ánimo debe ser armonioso*
*para cantar una canción junto a nosotros.*

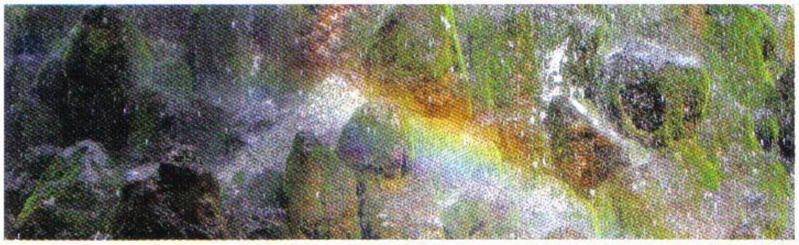
*Déjate caer en tu ser,*
*entonces abrirás los portales y nos dejarás entrar.*
*Existen muchos momentos en ti*
*para vivir el contacto entre vosotros y aquí.*

*Cuando ya no cantan los grillos,*
*el tiempo aquí se esfuma demasiado.*
*Sí, empieza a moverse de forma distinta,*
*éste es un momento idóneo para vernos.*
*Momentos para maravillarse, momentos para asombrarse.*
*El momento del verdadero susurro de las hadas,*
*para el que existen realmente muchas ocasiones;*
*déjate guiar por tu séptimo sentido.*

*Estamos aquí, esto está claro.*
*Depende de ti... ¿Nos tomas en serio?*
*¿Abres la ronda de los tiempos*
*para percibir a nuestros seres?*

*Uno, dos, tres... ¡y ya no estamos!*
*Tú no lo sabes: ¿fue un sueño o un truco?*
*No, tu espacio se ha ampliado,*
*tus sentidos, tu voz interior se ha afinado,*
*tu entendimiento ha menguado.*
*Has sentido los seres naturales,*
*éste es el hechizo que rodea el momento.*

# El momento idóneo



Existen muchas ocasiones para ver los seres de otros mundos. El Otro Mundo se encuentra en los espacios intermedios, en los puntos de fractura, en los pasajes o zonas de transición del Mundo Terrenal. Así existe, por ejemplo, en la fracción de segundo entre dos instantes o en el ángulo apenas externo de nuestra cara, en el límite de nuestros sentidos.

Un encuentro con el Otro Mundo es un instante precioso, un tiempo del alma. Son momentos de percepción absoluta; momentos en los que nos deslizamos en otro estado consciente, en los que el tic tac del reloj es derogado. Cuando el tiempo se extiende hasta el infinito en el espacio donde el tiempo no existe. En estos instantes se comprende y descubre de forma intensa el ser de las cosas.

Esta distorsión explica también las descripciones del Otro Tiempo que encontramos en cuentos, mitos y leyendas. Se dice, por ejemplo, que el hombre que pisa el anillo de un hada no será liberado de nuevo en el mundo de los mortales hasta un año y un día exactos. Y tendrá la sensación de que tan sólo han pasado un par de minutos. Un instante en el mundo de las hadas puede, por lo tanto, ser un largo espacio temporal en el Mundo Terrenal. Las leyes de espacio y el tiempo no existen aquí. Los tiempos de las hadas a menudo se describen también así: un año y un día; siete años y trece días; tres días y tres noches… Las descripciones suelen contener algo mágico, místico, que convierte el tiempo en algo irreal. Así que el primer paso para entrar en contacto con el otro mundo, aunque tan sólo sea un momento, es perder la sensación de espacio y tiempo.

Otros espacios del tiempo de los Otros Mundos se originan a partir de los ritmos y ciclos de las constelaciones y de la naturaleza: día y noche, luna llena y luna nueva, el cambio de las estaciones, constelaciones estelares, y determinados espacios intermedios temporales.

## Los días de la semana



Para el pueblo enano, los días de la semana tienen otro significado:

- El que se encuentre con los habitantes del pueblo enano no debería mencionar jamás la palabra domingo.
- El viernes es el domingo del pueblo enano. También es el día en el que tienen el máximo poder.
- Los jueves –en algunos lugares también los lunes– el pueblo enano no puede oír nada de lo que dicen los mortales.
- El miércoles es un día en que un mortal debe prever que no vaya a parar al Otro Mundo.
- El martes es un día de armonía entre el pueblo enano y el mortal.
- Lun(a)es el día de la gran diosa, en el que el pueblo enanos, a través de los sueños y la inspiración, puede entrar en contacto con el ser humano.
- El sábado es el lunes del pueblo enano.

Esta ordenación no debería ser interpretada desde nuestra percepción cotidiana, sino en el sentido del tiempo del Otro Mundo. Por esta razón, si se dice: «Hoy es jueves, el pueblo enano no nos puede oír», entonces deberíamos tener en cuenta si realmente es jueves para ellos. De región a región se encuentran además otras ordenaciones entre los días de la semana y su efecto en el pueblo enano.



## Momentos del día

La aurora y la caída de la tarde, medianoche, o las calurosas horas del mediodía estival son tiempos propicios para el pueblo enano. Además, a lo largo del día es posible establecer contacto con ellos. Cada vez que cambia la hora, así como en determinados espacios temporales: entre las 6 y las 7, entre las 12 y las 13 horas, entre las 16 y 17 horas, a las 18 horas, a las 12 de la noche y a las 3 de la mañana.

Por la tarde es un buen momento para un encuentro. Cuando el sol empieza a ocultarse, los espíritus se vuelven muy activos. En este momento se



produce un cambio entre los mundos. Unos desaparecen y otros aparecen, mientras otros se transforman. Cuando empieza a oscurecer, se muestran casi todos los espíritus a los que pertenece la noche y que adquieren su máximo poder a medianoche (medianoche = tiempo de los espíritus).

Cuando llega la oscuridad, los pequeños seres salen de las profundidades de la tierra y bailan a la luz de la luna. El que los observa normalmente es castigado con la ceguera. También se muestra el hombrecito de las montañas. Los enanos pasan la hora nocturna con los seres humanos. Los gnomos y los espíritus de la casa empiezan a trabajar en la casa y en el patio. Un dicho popular dice: «Cuando por la noche el espíritu de la casa se muestra con cara triste o la mujercita de los lamentos empieza a llorar, es que la muerte se encuentra cerca».

De noche, en el Tirol, los Fanggen y las gentes salvajes descienden de las montañas y se convierten en un peligro para los humanos. El hombre salvaje empieza su cacería de bellas doncellas. Los hombres acuáticos, que al mediodía toman el sol, muestran por la noche su cara diabólica y empiezan a buscar víctimas…

## Las noches de humo

Las noches de humo también se denominan noches de robos, noches negras o noches de golpes; son las doce noches que hay entre las noches de Jesucristo (24/25 de diciembre) y la noche de Reyes (5/6 de enero), también el solsticio de invierno (21 de diciembre) y Año Nuevo. A las noches de humo pertenecen también la noche de San Nicolás (5/6 de diciembre), la noche de Lucien (12/13 de diciembre), la noche de Santo Tomás (20/21 de diciembre), la noche de Carnaval (fecha que cambia), Walpurgis (30 de abril/1 de mayo), San Andrés (1.$^{er}$ domingo de Adviento), la noche de San Huberto y la noche de San Ruperto (la noche del 5 al 6 de diciembre). En otras zonas también se cuentan los tres jueves anteriores a Navidad.

Las noches de humo designan principalmente las noches que van del 24 de diciembre hasta el 6 de enero. En estas fechas el pueblo enano se



muestra muy activo. La intranquilidad en estas noches largas y oscuras se describe recordando que la cacería salvaje de Odin está de camino, o que Frau Holle sale de paseo con su comitiva. En este tiempo, el pueblo enano está de fiesta, pues la Madre Tierra ha creado una nueva luz y los días son más largos. Con ello se renueva toda la energía vital sobre la tierra. En los reinos de la naturaleza tiene lugar la gran celebración, que dura doce días y doce noches.

Los doce días y doce noches simbolizan los doce meses del año nuevo. En estas noches se examinan, pesan y se siguen tejiendo los hilos de la vida. Se castiga a los malos y se recompensa a los buenos, pesan los actos de los seres humanos, analizan sus almas, encauzan de nuevo las agujas del destino, tejen los hilos del destino para lo que pueda venir, toman de aquí y reparten allá generosamente. Mientras dura esta fase, es posible descubrir mucho sobre el destino futuro. Durante este tiempo, los seres naturales nos susurran en sueños, en pensamientos y actos. Es posible sentir su fuerza en uno mismo o bien preguntar por ella.

Antiguamente, en estas noches se quemaba incienso para liberarse de lo antiguo y dar cabida a lo nuevo; por esta razón se las denomina noches de humo. Los espíritus de la naturaleza eran obsequiados con pan, leche y productos de la cosecha, que se colocaban frente a la puerta. De este modo pedían buenas cosechas, suerte y amor… y un buen trabajo conjunto. En la antigüedad uno permanecía mucho tiempo sentado frente al fuego y observaba, junto a los seres naturales, la entrada en el año nuevo. Las personas solían permanecer mucho tiempo en casa y apenas salían al exterior a causa del mal tiempo y de la oscuridad. Las mujeres y las niñas hacían trabajos manuales. Los niños y los hombres reparaban herramientas, y las viejas hilaban, mientras explicaban historias orales de generación en generación.

Con la cristianización, los seres naturales se convirtieron en criaturas que inspiraban miedo y que, por lo tanto, debían eliminarse. Por eso muchos sacerdotes católicos empezaron a encender incienso en las casas para deshacerse de los demonios que habitaban en ellas.

Existen infinidad de costumbres alrededor de las noches de humo. Algunas que todavía se mantienen son: el árbol de Cristo, que es el símbolo de la fuerza omnipresente de la naturaleza y del renacimiento de la luz, también las velas y el fuego; San Nicolás, que trae obsequios y el peón Ruperto, que en su camino elimina lo viejo para hacer dejar espacio a lo nuevo; Nochevieja, con los cohetes y petardos con los que se intenta asustar a los viejos espíritus y liberar con ello al Año Nuevo.

## Las fiestas anuales



*«El círculo con el punto en su centro es el símbolo del universo que el espíritu cósmico guía y vitaliza. Entre este punto central y la periferia tiene lugar un intercambio ininterrumpido a través del cual se origina la vida. Es la apertura del libro vivo a partir del cual puede originarse todo.»*

OMRAAM MIKHAEL AIVANHOV

A lo largo del año tienen lugar ocho festividades en intervalos de seis semanas. Cuatro festividades se guían por el sol, y las otras cuatro por la luna y la tierra. Así se celebra con los ciclos de las constelaciones, lo que justamente es un proceso de la naturaleza. En estas festividades se abre una ventana, los portales hacia el Otro Mundo permanecen abiertos. Mientras dura la fiesta, se puede cristalizar en cada uno el motivo de las siguientes seis semanas. Los círculos y ciclos de la naturaleza y de los seres humanos se pueden unir de nuevo, intercambiarse, así como celebrarse conjuntamente. En la siguiente tabla se puede ver qué seres están más activos en cada estación.



*Quisiera hoy unirme de nuevo,*
*encontrar el camino de vuelta*
*a los reinos naturales,*
*andar con vosotros fiel y valientemente*
*hasta que estemos todos en la luz.*



*Seres humanos, seres naturales y fuerzas cósmicas en el círculo de las ocho festividades anuales*

| Fiesta anual | Propiedades de este tiempo | ¿Qué pasa durante este tiempo? | Preguntas |
|---|---|---|---|
| 21 de marzo: festividad de Ostara; fiesta del sol; día de primavera y noche de primavera | Tiempo del resurgimiento, del inicio, de la creación. Se te invita a actuar, a resurgir, a obrar. | El sol despierta a los niños de la Tierra. Es el inicio visible de un nuevo ciclo. | ¿Hacia dónde he dirigido mi luz? ¿Cuáles son mis planes? ¿Qué debo hacer ahora concretamente? |
| 1 de mayo: festividad de Beltane/Walpurga. Fiesta de la tierra. Unión de la diosa con el dios para bendecir el nuevo ciclo anual con fertilidad y fuerza. | Tiempo de la alianza y de la unión. Tiempo de la sensualidad y de la atracción. La tarea ahora es profundizar, fortalecer y propiciar las uniones. | Tiempo de Pan y de las ninfas. También los seres del agua y del fuego se fortalecen. La misión de los seres naturales es que todos los seres se atraigan entre sí para que la Naturaleza aporte buenos frutos. | ¿Qué relaciones deseo profundizar, fortalecer y propiciar? ¿Qué es lo que debe dar sus frutos? ¿Qué es lo que quiero proteger, cuidar y guardar próximamente? |
| 21 de junio: Medianoche solar. Fiesta solar. Giro solar veraniego. El sol está en su punto más alto. Los días son más cortos. | Tiempo para cuidarse. Lo que ha madurado empieza ahora a dar sus frutos. | Los planes han tomado forma y han madurado. Los seres naturales actúan de forma activa y regular. | ¿Qué fuerza debes mantener y estabilizar de forma perdurable? ¿Qué es lo que debes finalizar? ¿Qué es lo que he hecho hasta ahora? ¿Dónde lo he visto claro y dónde no? |
| 1 de agosto: festividad de la tierra de Lamas. Fiesta de la plenitud, de las primeras cosechas y de la bendición de hierbas. | Tiempo del inicio de las cosechas y de las celebraciones. Fin de la etapa de crecimiento. | Los seres naturales empiezan el desmantelamiento. Los espíritus del sol y del fuego son ensalzados. | ¿Qué hay en mi cuerno de la abundancia? ¿Qué oportunidades han sido fructíferas? ¿Qué hay que celebrar y valorar? |
| 21 de septiembre: festividad solar de agradecimiento a la cosecha. | Tiempo de la alegría, del pensamiento y de la espera. Se bendice lo que el año ha traído consigo y lo que ha reflejado. | Todo empieza a retirarse fortalecido y se prepara para la estación más oscura del año. Se acopian y almacenan las provisiones. | ¿Qué es lo que agradezco? ¿Qué fue bueno? ¿Qué hubiera podido ser mejor? ¿Qué me ha acompañado? ¿Cómo me preparo para el tiempo oscuro? |
| 1 de noviembre: fiesta de la tierra Samhain. Inicio del nuevo año invisible. Las noches son más largas que los días. | Tiempo de la muerte y del nacimiento, despedida y nuevo inicio. Contacto con las cosas escondidas, interiores, inacabadas y el reino de los difuntos. | Los mundos astrales están activos. Los demonios, espíritus, difuntos y seres angelicales superiores están entre nosotros. | ¿Qué sombras me tocan? ¿Qué debe ser aclarado? ¿Qué fuerza de los antepasados está conmigo? ¿Qué debe morir? ¿Qué debe nacer de nuevo? |
| 21 de diciembre: Julfest, fiesta del despertar del sol. Giro del sol invernal. Renacimiento de la luz. A partir de ahora, los días serán más largos. | Tiempo de observación interior. Tiempo de desarrollo de ideas y de fortalecimiento. Tiempo para preguntar al oráculo. | Los ángeles dan gritos de júbilo. En la 12.ª noche de humo los seres naturales de todo tipo nos dejan observar el nuevo año con sus fuerzas mágicas. | ¿Qué abandono en el viejo año? ¿Qué me protege en el año nuevo? ¿Qué cualidades se anuncian para el nuevo año? |
| 1 de febrero: fiesta de la tierra Imbolg. La luz aumenta perceptiblemente. Primeros movimientos en el interior de la naturaleza. | Tiempo de planificación interior y silenciosa para el nuevo año. Es el momento de despertar y llamar a la fuerza con la luz espiritual. | Hadas, Devas y ángeles ayudan a anclar la luz en la tierra y a despertar suavemente las fuerzas de la tierra. | ¿Qué fuerza deseo que entre en mi vida? ¿Para qué quiero emplear mi energía? ¿Qué quiero dominar este año? |

## *Condiciones favorables*

Es posible que se produzca un encuentro con los seres naturales en cualquier momento y de forma inesperada. Todo es posible en los reinos de la naturaleza. Pero si queremos practicarlo de forma consciente, las siguientes condiciones son propicias para sumergirse en el campo de la naturaleza. Éstas son las condiciones que podemos aportar.

**Amor y verdad:** El que está enamorado, está en lo divino y lo divino está en él. El que vive en la verdad, no tiene nada que esconder y nada que temer.

**Intenciones puras:** Aquí no hay trampas, nada que esconder, no hay máscaras, ninguna estrategia. Los seres naturales ven lo que es, ven nuestra energía, y en ésta no se oculta nada. Esto significa que la sinceridad es importante.

**Atención:** Estamos obligados a andar a través de la naturaleza de forma cuidadosa. Esto significa, por ejemplo, no doblar ramas o arrancar flores de forma violenta, y no tirar basura en medio del paisaje. Si tomamos algo, también está bien dar algo a cambio: una canción, una melodía, una palabra amable…

**Aceptación:** Se trata de aceptar que en este planeta existen Otros Reinos, dimensiones e inteligencias, además de las humanas.

**Compasión y disposición de ayudar:** Precisamente en los reinos de la naturaleza existe una especie de prueba de aceptación. ¿Quién no conoce a la viejecita al borde del camino que pregunta por una dirección o que pide un trozo de pan? Repartamos lo que tenemos, así seremos aceptados. Si comemos algo, podemos dejar una parte para los seres.

**Silencio:** Encontrar la tranquilidad interior es importante. Debemos dejar pasar los pensamientos y los sentimientos, como las nubes en el cielo. Concentrarse en la respiración, en los pasos, en el contacto con el suelo y finalmente llegar hacia uno mismo, a la naturaleza, a la tranquilidad interior, al espacio del silencio.

**Ser abierto:** Abrirse a la naturaleza. «Estoy en ella y ella está en mí.»

**Sumergirse:** Estar totalmente en el Aquí y Ahora. Hacerlo todo de forma consciente. Olvidar por un momento el tiempo y las obligaciones diarias.

**Alegría:** Sentir, disfrutar viendo lo que la naturaleza nos ofrece. Sumergirse en la plenitud y en la diversidad. En las cosas particulares y en las pequeñeces, en las relaciones, en los pequeños milagros al borde de los senderos.

**Guía interior:** Dejarse guiar, dejarse arrastrar por un lugar, por un árbol, por plantas, por un camino. Ceder a estos entornos.

**Aventurarse:** Dejarse maravillar por la naturaleza. Preguntar en voz alta las cuestiones que mueven a uno. Implicarse, dejar participar a otros. Escuchar sus respuestas y atender a sus señales.

**Retornar**: Establecer una relación con un árbol, con un lugar, con un entorno. Esto ocurre cuando uno retorna en intervalos regulares. Saludar al lugar, tomarse tiempo, conocerlo, aprender a sentirse protegido por él. La comunicación con él empieza. Así puede ocurrir que un día uno sea reconocido como un amigo y que sea saludado como tal.

**Confiar en uno mismo:** Descubrirse de nuevo. Probar nuevas posibilidades. Ser creativo. Hacer cosas que se asimilan como inspiración, pero que para nuestra comprensión no tienen sentido. El resultado puede ser maravilloso.

**Pronunciar invitaciones:** Los seres piden que uno se anuncie. Cuando se ha tenido una experiencia con ellos –ya sea en sueños o casi en la realidad–, entonces siempre puede pedirse que hagan una señal en el mundo cotidiano. Llegará.

**Respetuoso con el medio ambiente:** Aquí uno puede prestar atención a muchos aspectos.



# Los seres naturales llaman

## Ejemplo de un llamamiento

*Arcángel Miguel y arquero de la fe,*
*vosotros, guardianes poderosos del aire, Thor y Aries,*
*vosotras criaturas del oeste, vosotros caballeros sobre los cuatro vientos,*
*boreas, madre del viento, vosotras sílfides*
*Paralda, tú soberano sobre los reinos,*
*venid, protegednos y acompañadnos... (la festividad, el círculo, el trabajo),*
*y concededme la fuerza de la distinción clara.*

*Arcángel Uriel y Donna Grazia,*
*vosotros guardianes poderosos del fuego, Helios y Vesta,*
*vosotras criaturas del sur, guardianes de las llamas.*
*Hadas del fuego, seres del Fuego, vosotras salamandras,*
*Djinn, tú soberano sobre los reinos,*
*venid, protegednos y acompañadnos... (la festividad, el círculo, el trabajo),*
*y concededme la varilla de la fuerza, para guiarla hacia la luz.*

*Arcángel Gabriel y arquero de la esperanza,*
*vosotros guardianes poderosos del agua, Neptuno y Lunara,*
*vosotras criaturas del oeste, vosotras protectoras de las fuentes,*
*estanques, lagos, arroyos y mares, vosotras ondinas,*
*Nicksa, tú soberano sobre los reinos,*
*venid, protegednos y acompañadnos... (la festividad, el círculo, el trabajo),*
*y concededme el cáliz de la curación y la bendición.*

*Arcángel Rafael y madre María.*
*vosotros guardianes poderosos de la tierra, Pelleur y Virgo,*
*vosotras criaturas del norte, guardianes de las piedras,*
*minerales, metales, colinas y paisajes, vosotros enanos,*
*Gob, tú soberano sobre los reinos,*
*venid, protegednos y acompañadnos... (la festividad, el círculo, el trabajo),*
*y concededme la fuerza de la tranquilidad venerada y del silencio sagrado.*

*Melatron e Inmaculada,*
*vosotros guardianes poderosos del Éter, Akasha y Devos,*

*vosotras criaturas del centro, vosotros ángeles de los reinos cósmicos,*
*venid, protegednos y acompañadnos… (la festividad, el círculo, el trabajo),*
*deja que me convierta en un poderoso canal de fuerza,*
*y condúceme a hacer lo que ahora corresponde hacer*
*en el sentido de la fuerza superior.*

*Vosotras criaturas de los elementos y naturaleza, os llamo,*
*apoyadme, asistidme en… (situación).*

También puedes pronunciar una oración propia para llamar y para que te respalden los seres de la tierra y el cielo o determinados seres naturales: enanos, hadas, elfos, etc.

### Al final de un trabajo

Cuando haya terminado el trabajo, deberías abandonar lo que has llamado, deshacer las energías y dar por finalizado el ritual.



*Os agradezco de corazón vuestro apoyo.*
*Os pido que retornéis a vuestros reinos,*
*abandonad de nuevo el lugar.*
*Pero irrompible permanece el lazo*
*entre mí y vosotros.*



### La ayuda apropiada

Podemos llamar a los seres naturales y a los seres elementales para que nos ayuden en muchos trabajos. En ellos actúan las fuerzas del cielo y la tierra. Los seres de la tierra son los maestros de la materia en todos los niveles. Por esta razón está bien trabajar con ellos de forma conjunta si uno quiere conseguir algo. Como los ángeles, los espíritus de la tierra prestan atención a la voluntad libre de los seres humanos. Sólo vienen si son llamados, o invitados. De lo contrario, se mantienen alejados. En algunos lugares pasa más tiempo hasta que se muestran. Necesitan tener confianza con la persona que los llama y, a veces, la ponen a prueba antes del encuentro.

Sus tareas en la naturaleza son transmitir corrientes cósmicas, crear y disgregar energía, transformarla, dirigirla y protegerla. Mantienen todas

las corrientes energéticas hasta que éstas son transformadas. Procuran el equilibrio y la igualdad. Ponen a prueba la fuerza del corazón. Regalan vitalidad, renovación, transformación, conocimiento, sabiduría, fuerzas sobrenaturales… Protegen y abastecen la naturaleza con la luz en todas sus formas. Están presentes en todas las iniciaciones y pruebas de los seres humanos. Otorgan a los paisajes su magia y encanto.

### *Dónde pueden ayudar los espíritus de la naturaleza*

**Asuntos de los elementos:** Para sanar o reorientar elementos, reconstruir estructuras rotas o bien disgregarlas en personas, animales, plantas, piedras o lugares. Esto también se aplica a para todos los niveles de un elemento, por ejemplo el agua real y visible, o el agua éter para todas las cuestiones que afecten a las emociones y sentimientos. Es posible entrar en contacto con estos espíritus a través de los Tattwas, los símbolos de los elementos (*véase* Tattwas), y los espíritus elementales.

**Todo tipo de trabajo:** Trabajos en la tierra; trabajo con personas, animales, plantas, piedras en paisaje; en situaciones interpersonales complicadas…

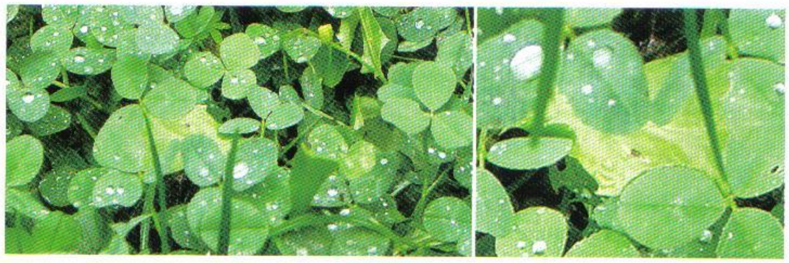
**Enfermedades y tratamientos de curación:** Los espíritus de la naturaleza ayudan a sanar enfermedades. Los enanos pueden, por ejemplo, tras una operación, remendar de nuevo la túnica del alma. Las hadas guían las corrientes energéticas suaves como los rayos láser para que éstos sanen. Los elfos dirigen de forma correcta la administración y la dosis medicinal de las plantas al cuerpo. Los seres elementales del cuerpo ayudan a ajustar de nuevo todos los niveles del organismo. Aquí tiene lugar la curación del nivel más delicado, que posteriormente se manifiesta en el nivel material (*véase* el anexo del texto de Laurin sobre la curación).

**Asuntos de la naturaleza, también de la casa, patio y jardín:** Allí los seres naturales muestran con qué tipo de fuerza actúan y qué es lo que se debe hacer para transformar estas fuerzas, ahuyentarlas, reforzarlas… Nos dejan reconocer el espíritu protector de la casa, así como las almas erradas o las cosas que han ocurrido alguna vez en este lugar. Arrojan luz sobre todo ello hasta que es desintegrado o eliminado.

**Curación de la tierra:** *Véase* capítulo Curación de la tierra.

**Situaciones vitales complicadas:** Aquí los seres de la tierra son acompañantes buenos y fieles. Envían otro tipo de luz y nos ayudan a des-

# *Preparación para el encuentro*



El que desee entrar en contacto con los espíritus de la naturaleza, debe abrir su pensamiento y comprensión hacia nuevas dimensiones del ser. Veremos un ejemplo de cómo esto se expresa desde el punto de vista espiritual.

En la revelación de Juan (capítulo 14) podemos leer que 114.000 serán salvados. Si analizamos está afirmación desde nuestro pensamiento cotidiano, llegaremos a la conclusión de que sólo 114.000 personas serán escogidas y salvadas en el Juicio Final. Nos limitamos y asustamos. Pero si analizamos esta declaración desde un punto de vista espiritual, entonces puede significar que 114.000 es la frecuencia de oscilación de todos los centros energéticos principales (chakras); por esta razón todas las personas pueden ser rescatadas, si con la fuerza de su voluntad pueden abrazar esta oscilación.

Nuestro pensamiento cotidiano se ordena por hechos: valora, divide, juzga, categoriza, ordena y transporta las cosas hacia una estructura. El pensamiento «espiritual», por el contrario, se ordena por energía y oscilación. Se mantiene en la unidad, amplitud, libertad, en las posibilidades ilimitadas. Pues el espíritu es eternamente libre.

Si queremos cruzar este portal hacia los mundos espirituales, podemos hacerlo si aprendemos a pensar y a actuar «en el sentido contrario de las agujas del reloj».

*«Si tienes prisa, da un rodeo.»*
*«Una rana salta hacia la fuente, un niño dice: ¡plumps!»*

Si estamos preparados para ampliar las fronteras de nuestro ser, entonces encontraremos que suelen ser las cosas banales, fútiles, en algunos

plazarnos a través de los profundos valles del alma. El consejo de los seres naturales y elementales puede ayudarnos en muchos aspectos de la vida, por ejemplo en situaciones de todo tipo en las que se nos pone a prueba, en conflictos sentimentales…

**Situaciones peligrosas en la naturaleza:** En excursiones a pie, en ascensiones a montañas, al cruzar torrentes, en tormentas inesperadas, en medio de la noche en la naturaleza… es posible pedir consejo a los seres naturales. Ensalzándolas, evitaremos molestarlas. Lo mejor es comportarse como un invitado en una casa ajena.

**Asuntos místicos y mágicos:** Los espíritus de la tierra ayudan a materializar cosas. Los espíritus del agua ayudan a observar el espejo del pasado, presente y futuro. Los espíritus del aire, a desplazarse rápidamente hacia otros lugares y a obtener respuestas sobre cuestiones y personas con las que uno está relacionado; también son los responsables de atender a todas las preguntas referentes al tiempo atmosférico. Los espíritus del fuego ayudan a transformar cosas y, con ello, a obtener una nueva oportunidad; también dirigen las corrientes telepáticas y las fuerzas mentales.

**Geomancia (enseñaza de la tierra):** En este aspecto son grandes maestros, conocedores y guías.

**Conocimiento del alma:** Si queremos comprender dónde tiene su origen este u otro asunto, entonces podemos llamar a los espíritus de la tierra. Ellos guardan todas las corrientes energéticas que hemos dirigido erradamente hasta que están preparadas. A menudo se nos presentan vestidos con trajes de otra época o país, o bien hablando otros idiomas, lo que ya es una indicación del origen del alma. También nos dirigen directamente hacia imágenes que todavía no hemos resuelto en nosotros.

Son sólo un par de ejemplos. Piensa que las fuerzas de la tierra y el cielo están presentes en todo, a la vez que las fuerzas cósmicas nos protegen, guían, acompañan y ayudan. Pero para preguntas de la tierra son responsables los seres de la tierra. Son los acompañantes, los guardianes y veladores fieles, instructores prácticos, intérpretes de huellas y señales, conocedores y guías. Si trabajamos conjuntamente con las dos fuerzas, uniremos el cielo y la tierra. Así la luz podrá llegar a nosotros.



casos sin sentido, que se encuentran al borde del camino las que nos ayudan a ampliar nuestro campo de juego. Éste es el primer paso hacia la entrada en contacto con las otras dimensiones.

Otra manera de frenar esta rueda de la materia es estar en el Aquí y Ahora, percibir todo lo que rodea a uno, sentir hacia dentro, concentrarse, ir hacia el silencio, meditar, cambiar del enviar al recibir, abrirse, escuchar la voz interior, ampliar el ángulo visual y afinar y entrenar los sentidos. Así, lentamente, se abre el portal para las energías de los mundos espirituales. Notamos cuándo entramos en otros campos energéticos. Sentimos cuándo y cómo cambia nuestro campo energético, al entrar en otras zonas o al encontrarnos con otras personas. Reconocemos qué subjetivos son los conceptos espacio y tiempo, cómo se dilatan y expanden determinados encuentros. Empezamos a sentir otras criaturas en nuestro pasado. Oímos quizás una voz en nuestro interior que nos susurra. Empezamos a ver. Al principio de repente y de forma inesperada, de manera que aún lo podemos ordenar dentro de la categoría «imaginación», pero después cada vez más a menudo y más claro.

Existen muchos caminos y portales hacia los mundos espirituales. Cada uno de nosotros dispone de su propio viaje y de su propio camino para entrar en contacto con ellos, aunque nunca los hemos abandonado y siempre hemos estado unidos a ellos.



## El altar

Con un altar pequeño en la habitación y/o en la naturaleza podemos crear un templo en el que apreciar las fuerzas de la luz del Cosmos y de la Tierra. Si queremos trabajar con ellas o simplemente agradecerles su ayuda, entonces podemos encender aquí una vela, colocar un cuenco con agua, un jarrón con flores frescas... Así las obsequiaremos con un lugar estable en nuestra vida.

## Ampliar el punto de vista

### 1. Vista del búho



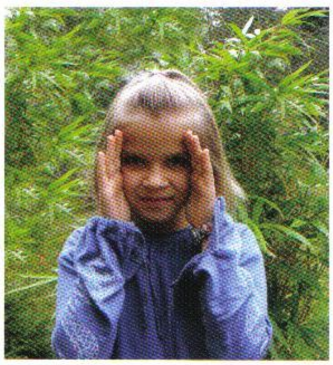


*Imagen 1*

Éste es el ángulo visual normal, el que tenemos en el día a día. Puesto que los espíritus de la naturaleza a menudo se encuentran a ras de nuestra cara, para divisarlos está bien si ampliamos nuestro ángulo visual.

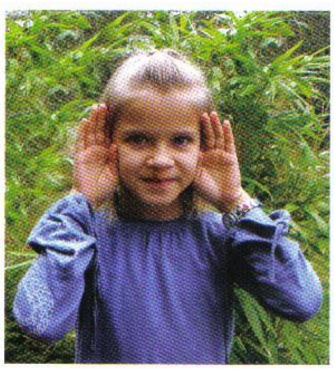
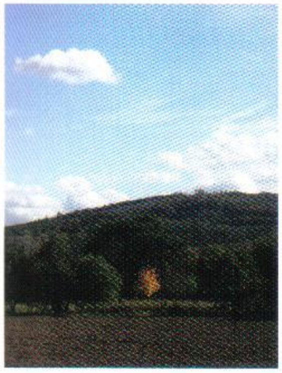


*Imagen 2*

Podemos amplar el campo visual de nuestra cara si colocamos las manos a izquierda y derecha, al lado de los ojos, en una posición que conforme un ángulo visual de 180°. Miraremos hacia delante e intentaremos igualmente ver nuestras manos. Si lo practicamos a menudo, nuestra perspectiva se dilatará.

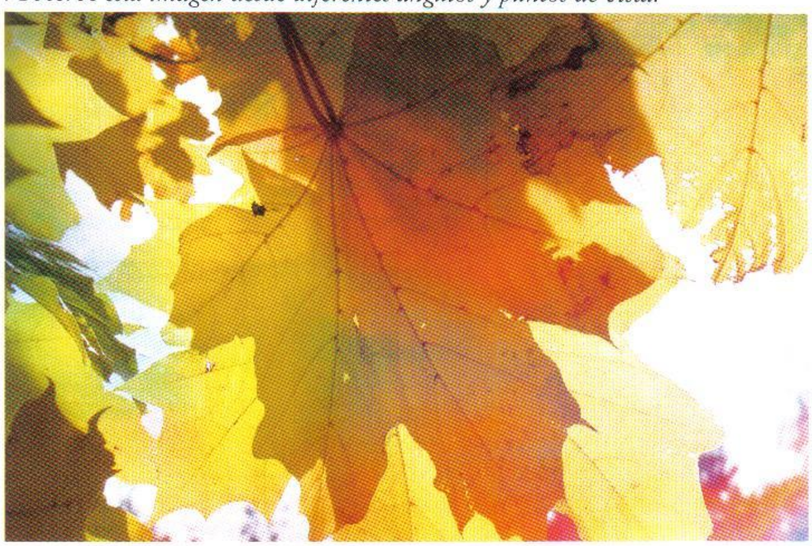
## *2. Observar las cosas desde otro punto de vista*

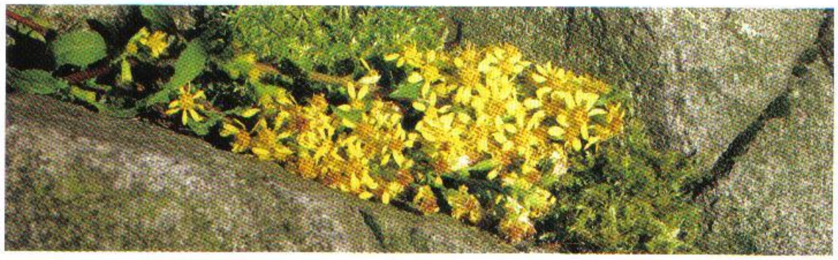


Érase una vez un guardia forestal que quería acercar la naturaleza a los niños. Así que fue con los niños al bosque. Se situó delante de un árbol y empezó a explicar a los niños qué era un árbol y cómo era posible entrar en contacto con él. Pasado un tiempo, un niño pidió la palabra y dijo: «Señor guardabosques, pero lo está haciendo mal, usted debe tumbarse bajo el árbol, sólo entonces podrá hablar de verdad con el árbol».

Si vamos a la naturaleza, deberíamos observarla con los ojos de un niño, seguir la mariposa, tumbarnos bajo un árbol, prestar atención a nimiedades, de vez en cuando probar otro ángulo visual y mirar hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda, hacia la derecha, detenernos y observar. Con esto se crean momentos inesperados y nos adentramos en el Aquí y Ahora.

*¡Observe esta imágen desde diferentes ángulos y puntos de vista!*



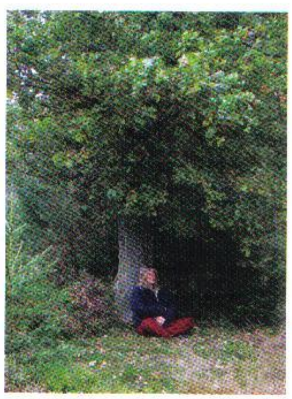


### *3. Apreciación de los espíritus*

Cuando vayas a la naturaleza, siempre puedes llevar contigo cositas para los seres naturales: tabaco, productos ahumados, pan, aguardiente, leche, agua... Reparte con ellos lo que lleves. También puedes cantarles una canción, mandarles luz, leerles un cuento, contarles un chiste... Estamos en un ciclo de dar y tomar. Si tomamos algo, entonces siempre deberíamos dar algo para mantener así el equilibrio.

### *4. Andar por la naturaleza de forma cuidadosa*

Pasea por la naturaleza de forma respetuosa. Abre tus sentidos. Observa el tiempo, el camino, las plantas, los animales, que se acercan a ti. Presta atención a las particularidades. Anota entonces en casa tu camino y escribe los pensamientos que has tenido, si es que los has tenido. A veces los espíritus de la naturaleza aparecen en determinados estados mentales que antes no se tenían.



### *5. Meditar en la naturaleza la pared de niebla/la cortina de luz*

Escoge un lugar bonito en la naturaleza. Si estás inseguro, construye un círculo de protección a tu alrededor o hazte uno de piedras. Observa atentamente tu entorno. Graba en tu memoria el paisaje en el que estás sentado. ¿Qué árboles, hierbas, plantas, particularidades ves a tu alrededor? Cierra tus ojos y mantente en silencio. Pronuncia una oración, pide a los espíritus, canta una canción, llama a los seres del Otro Mundo a tu manera.



Imagina que los colores del arco iris se diluyen en ti, qué tonos que te favorecen y te envuelven totalmente. Si te sientes protegido, entonces imagina que tienes frente a ti una pared de niebla o una cortina de luz. Crúzalas. Por un instante estás en el Otro Reino. Puede ser igual al entorno del que procedes. Pero también puede ser totalmente distinto. Los seres se te pueden mostrar, puedes entrar en contacto con ellos, puedes dejarte guiar por ellos hacia el guardián del lugar…

Siempre puedes pedir una señal en la realidad. Cuando hayas terminado, cruza de nuevo la pared de niebla/cortina de luz.

Abre tus ojos, tiéndete y retorna otra vez aquí. ¿Has recibido algún mensaje o señal? Si es así, síguelo. Te ha dicho, por ejemplo, un enano: «Ve alrededor del árbol, y mira sus raíces, allí estoy yo sentado», así que simplemente mira. Comprobarás que el lugar tiene una luz distinta. Es muy emocionante cuando más de una persona experimenta lo mismo. Aprecia lo que has vivido. Deja un obsequio por lo que has recibido.

### *6. La técnica del espejo*

Toma un espejo cuando salgas a la naturaleza y ve con él a sitios que te llamen la atención. A veces puedes ver claramente los seres naturales en él. Pues un punto de vista se encuentra en la realidad y el otro en el Otro Mundo.





### *7. La técnica de la harina*

Acércate a la naturaleza con un paquete de harina. La harina va muy bien para detectar cómo es la energía en un espacio determinado. La harina muestra la corriente de aire y, en días sin viento, la fuerza y cómo ésta actúa en el lugar.

A veces es posible ver los seres del aire en el polvo de la harina. Si la harina permanece fina y no hace grumos, significa que la energía del lugar está en orden. Si se froman muchos grumos, entonces significa que la energía debe transformarse (*véase* también la tercera imagen del capítulo Parte práctica: Curación de la tierra). Si éste es el caso, entonces puede ser que en el lugar haya criaturas demoníacas. Es aconsejable entonces crear un círculo de protección antes de entrar en contacto con los seres que habitan en este espacio. Así es posible averiguar qué es lo que ha ocurrido o bien quién habita allí.





### *8. Sumergirse en la energía de un lugar*

Déjate llevar y guiar hacia donde te arrastre la energía. Si, por ejemplo, te encuentras delante de un árbol, entonces concéntrate en él. Conviértete en el árbol, déjate envolver por su campo energético, olvídate de ti mismo por un momento e intenta andar «con los mocasines» del árbol, ponte en su piel. ¿Cómo te sienta estar aquí? ¿Y tener raíces? Presta atención a las señales de la naturaleza –plumas, caracoles, puntos de luz, animales…–, pues ésta es su manera de responder a lo que en este momento te ocupa. Puede que interpretes el mensaje de la señal más tarde.







## *9. Un ejemplo para la evaluación de un lugar*

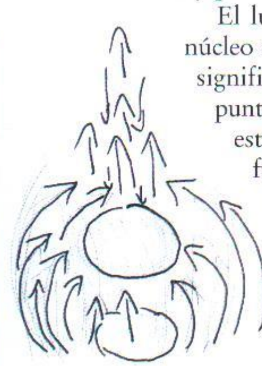
### *¿Dónde está algo? ¿Cómo fluye la energía?*

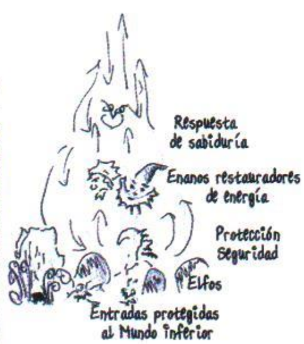
Si queremos evaluar un lugar, deberíamos tener tiempo y estar tranquilos.

En primer lugar debemos observar atentamente el lugar. ¿Cómo lo sentimos? ¿Cómo fluye en él la energía? ¿Qué es lo que también es perceptible? Un dibujo de la corriente de energía puede ser en este caso de mucha ayuda (*véase* imagen).

Para adentrarnos más en los secretos del lugar, puedes utilizar las técnicas fotografía de la luz y pared de niebla.

El lugar es, por ejemplo, un núcleo de elfos o de enanos. Esto significa que la energía en este punto está centrada, es estable y está cargada: es una fuente de fuerza. Aquí existen entradas hacia los distintos mundos y dimensiones. Los seres que habitan este lugar pueden ser llamados en toda ocasión. Te ayudarán en todo lo que tenga que ver con la naturaleza, además de ayudarte a centrarte, a encontrar soluciones y a llegar de nuevo a tu centro.



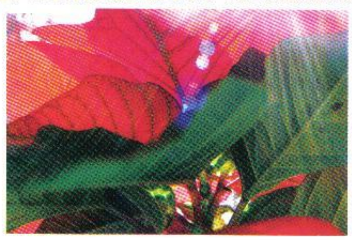


### *10. Fotografía de la luz*

Cuando evalúo un lugar, me gusta llevarme la cámara. La foto me da tiempo y espacio para concentrarme en el lugar y así reconocer mejor sus energías. Antes de hacer una foto, a menudo prendo incienso y pido a los seres del lugar que se muestren. Me imagino como mucha luz de arriba fluye dentro de la cámara y permite hacer visible lo invisible. Entonces disparo. A veces también medito de la forma que he descrito anteriormente.

El siguiente ejemplo se da en una Flor de Navidad. La primera fotografía muestra la planta tal como la vemos normalmente. He pedido a la criatura de la planta que me muestre su cara. Cerré los ojos e imaginé cómo el campo energético de la Flor de Navidad se unía con el mío. Cuando me sentí totalmente envuelta por sus colores, empecé a moverme con los ojos cerrados. Cada vez que abría los ojos, podía ver otro ángulo de la planta. Estas fotos se crearon con calma y en comunicación interna con los seres de la planta. Los ojos y la boca están dibujados para dilucidación. El resto es original.

***El secreto de la Flor de Navidad***





***La pequeña hada de la flor***
Ven, ¿me puedes descubrir?
Estoy aquí, entre los tallos,
te estoy sonriendo te enseñaré
todo lo que puede hacer una Flor de Navidad.
Sígueme y entonces te mostraré
mi entorno ligero.
Soy el hada en el mar de luz.



***Los seres de la Flor de Navidad***
Aquí ves la flor,
donde yo vivo, en la lejanía,
desde dónde se te aprecia.
Cada noche alumbro para ti, acarícìame suavemente,
entonces te observaré desde la cercanía,
ya que suelo hacerlo desde la lejanía;
por esta razón me llamo Flor de Navidad,
pues en Navidad las flores/estrellas no están lejos de vosotros.



***Los elfos***
Estoy aquí sentado en la Flor de Navidad,
¡a la que tanto adoro!
Bailo con ella en el sonido de su alma,
canto para ella la canción de Navidad.
Le transmito el colorido,
sí, está hecha de luz.



***Los Devas***
Soy el ángel aquí en el ser,
protejo su luz, la llevo de nuevo a casa.
Tan sólo es posible verme de vez en cuando,
pues recorremos los caminos de luz en silencio.

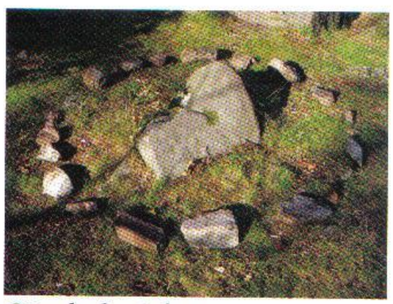


***El lado de las sombras***
¡Bueno, ya es suficiente!
Dejadme volver a mi ser,
y tú retorna a tu mundo.
También nosotros podemos brillar
en la oscuridad
y aquí, en la luz, cuchichear.
Es suficiente,
más sería ahora una impostura.

## El círculo

«Seguramente habrás podido apreciar que un indio lo hace todo redondo, porque la fuerza de los mundos siempre actúa en círculos y todo quiere ser redondo. El viento sopla en forma de círculo en su forma poderosa. Los pájaros construyen nidos redondos. El sol sube y baja en arcos. La luna hace lo mismo y ambos son redondos. El mundo no es recto, la vida no es lineal. La sabiduría india siempre actúa en círculos. Muchos utilizan la rueda medicinal; es un medio efectivo y una posibilidad de comprendernos a nosotros mismos y a nuestro mundo. Existen las cuatro direcciones del cielo, existen cuatro razas, negro, blanco, rojo y amarillo todas mis relaciones están en el mismo movimiento. La vida tiene muchos ciclos. Nosotros estamos compuestos por cuatro partes, cuerpo, sentimiento, mente y espíritu. Todas están relacionadas. El universo es redondo. Procedemos de la tierra y retornamos a ella.»

HEHAKA SAPA, «Black Elk», el más viejo de los indios Oglala



*Círculo de piedras*

Si quieres sentir la fuerza de determinados lugares o bien quieres cargar de energía algunas zonas, un círculo de piedras te será de mucha ayuda. Construir un círculo protector siempre es útil en un trabajo ritual. Ofrece la seguridad y la tranquilidad que necesitamos para observar atentamente un lugar y sus criaturas, así como para entendernos correctamente con ellas. También cuando pasas la noche a la intemperie es aconsejable crear un círculo protector con piedras, por razones prácticas: si por ejemplo se te acercan animales salvajes, ya tendrás piedras para ahuyentarlos.

Los círculos no sólo se construyen con piedras. También pueden hacerse marcándolos con un palo y configurando su forma con sal, maderitas, palitos u otros materiales. Cuando construyas un círculo, es aconsejable hacerlo con materiales que estén a tu disposición. Si haces un círculo con piedras, crearás un lugar de fuerza y un templo de luz en la naturaleza. Así puedes llegar a un sitio y ofrecerle la atención que se merece.

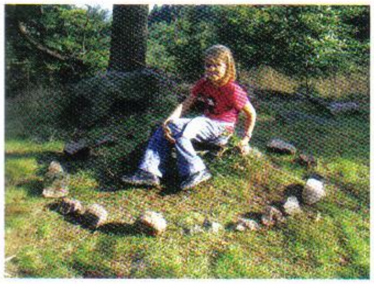


*Imagen 1.* Con el círculo de piedras construirás un lugar tranquilo.



*Imagen 2.* Llama a la fuerza mediante una oración, un mantra, con la fuerza de tu pensamiento... Sobre ésta construyes un templo de luz, que te ayudará a entrar en contacto con los seres y las energías del lugar.

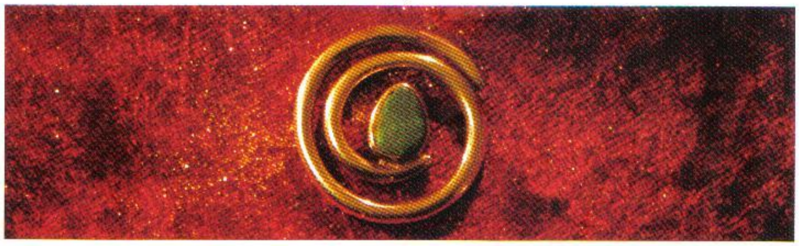


*Imagen 3.* Fortalece la luz mediante la oración, cantando o concentrándote hasta que tengas la sensación de que estás fuertemente anclado al lugar.



*Imagen 4.* El templo de luz está construido, la comunicación con los seres del lugar puede empezar. El espacio desprende calma, paz y fuerza del corazón.

## La espiral



*Todo transcurre en espirales y círculos de formas muy diversas. Puedes hacer girar la energía hacia arriba y hacia abajo; se moverá en espiral. Observa la naturaleza creciendo en espiral. Entra y sale hacia arriba y hacia abajo, siempre en círculo o en espiral. Así la energía se transforma en formas superiores tan rápido como nunca.*

BOTSCHAFT DER NATURGEISTER

La espiral es energía vital. Como el círculo, es una figura importante en la naturaleza presente en muchos seres; los caparazones de los caracoles y los moluscos, el giro del agua que fluye, el bobinado del ADN; los árboles crecen hacia la izquierda o hacia la derecha; muchas plantas se enroscan de forma espiral…

En la espiral hay una magia especial. Su construcción sirve para transmitir energía y para anclarla firmemente. Con ella se puede construir o disgregar energía en un lugar determinado, anclarla a la tierra y/o unirla al cosmos. La espiral se puede girar hacia dentro o hacia fuera y con ello concentrar o liberar energías. Se puede orientar hacia las alturas, hacia las profundidades, de fuera hacia dentro y de dentro hacia fuera. Si al trabajar con energía utilizamos la forma espiral, podremos construir un poderoso campo.

***Una espiral***

- que gira hacia dentro, concentra energía.
- que gira desde dentro hacia fuera, expande y extiende la energía.
- que gira hacia arriba, ancla la energía en el cosmos.
- que gira del cosmos hacia abajo, ancla la energía cósmica sobre la tierra.
- que gira en la tierra, ancla energía en la tierra.
- que gira de la tierra hacia arriba, dirige la energía de la tierra hacia arriba.
- que gira en el sentido de las agujas del reloj, construye energía y la renueva.

- que gira en sentido contrario a las agujas del reloj, disgrega energía y la desintegra.
- que gira hacia dentro, nos puede ayudar al recogimiento en nuestro centro.
- que gira hacia arriba, nos puede trasladar de nuevo al mundo exterior tras una prueba y disgregar la energía concentrada.
- que gira hacia fuera o hacia dentro, puede abrir portales o cerrarlos.

En la naturaleza podemos crear una espiral con piedras, por ejemplo, para anclar una energía. También podemos bailar en espiral y abrir determinados portales. Podemos construir círculos protectores con nuestra fuerza mental, viendo con nuestro ojo interior como el sol se abre y como su luz desde arriba se dirige al «círculo humano» hasta que éste está totalmente colmado con su luz dorada. En curaciones de la tierra podemos disgregar energía vieja concentrándola en un punto cuando gira hacia el interior y desintegrándola al tornearla. Los giros hacia dentro o hacia fuera pueden llevarse a cabo a la vez.

Éstas son sólo algunas de las posibilidades que tenemos para trabajar con la espiral en la naturaleza. Simplemente prueba cómo te va mejor trabajar. Las posibilidades mencionadas anteriormente pertenecen a mi radio experimental; cada uno puede, sin embargo, descubrir sus propias experiencias. Quizás otra persòna construya energía en el sentido contrario a las agujas del reloj y la disgregue en el sentido de las agujas del



reloj. Además, las fuerzas magnéticas de la tierra en Australia hacen girar la energía de forma diferente a lo que sucede en Canadá. Por lo tanto, existen distintos factores a tener en cuenta en el momento de trabajar con espirales.

### *Un ejercicio con la espiral, transmitido por Laurin*

*Ponte en pie, inspira y expira profundamente.*
*Qué agradable es estar en la tierra*
*tú sientes aquí su fuerza.*
*Respira largo tiempo hacia el corazón,*
*hasta que alumbre más que cualquier vela*
*con todo lo que existe aquí*
*y estando tú totalmente en ti.*

*Entonces abre la espiral hacia abajo,*
*siéntete profundamente unido a la tierra.*
*Envía la luz a la espiral,*
*en la tierra, el sol brilla.*

*¿Sientes el sol en el interior de la tierra,*
*la transformación, la fuerza del morir y el devenir?*
*Aquí vive el arco iris cristalino-violeta,*
*la fuerza de la transformación habla a través de él.*

*Toma ahora en ti la luz de la tierra a través de la espiral,*
*puede ser oscura, clara y multicolor.*
*Tómala, deja que las cosas transcurran.*
*toma con amor lo que ahora pueda venir hacia ti.*

*Siente la espiral que gira hacia abajo,*
*hacia arriba irá ahora.*
*Deja que la luz de la tierra circule en ti,*
*deja que te nutra, déjate alimentar.*
*Siéntete resguardado en su luz,*
*transmítele todas tus preocupaciones,*
*pues ella es la madre, que siempre está allí,*
*no importa lo que hagas o quién seas.*

*Entonces abre la puerta de tu corazón*
*del sol alto, de la luz superior.*
*Envíale una espiral,*
*deja que el sol cósmico abra lo que antes estaba cerrado.*

*¿Sientes ahora las dos fuerzas?*
*Bailan en tus fluídos.*
*Ahora envía la luz del sol a la tierra,*
*sobre la que reinará la luz,*
*y la luz de la tierra en el sol,*
*éste es el verdadero gozo de la luz.*

*Hacia arriba y hacia abajo, una y otra vez,*
*hasta que la luz se mezcle tanto que cree un mundo.*
*Entonces estás allí muy cerca de tu misión.*

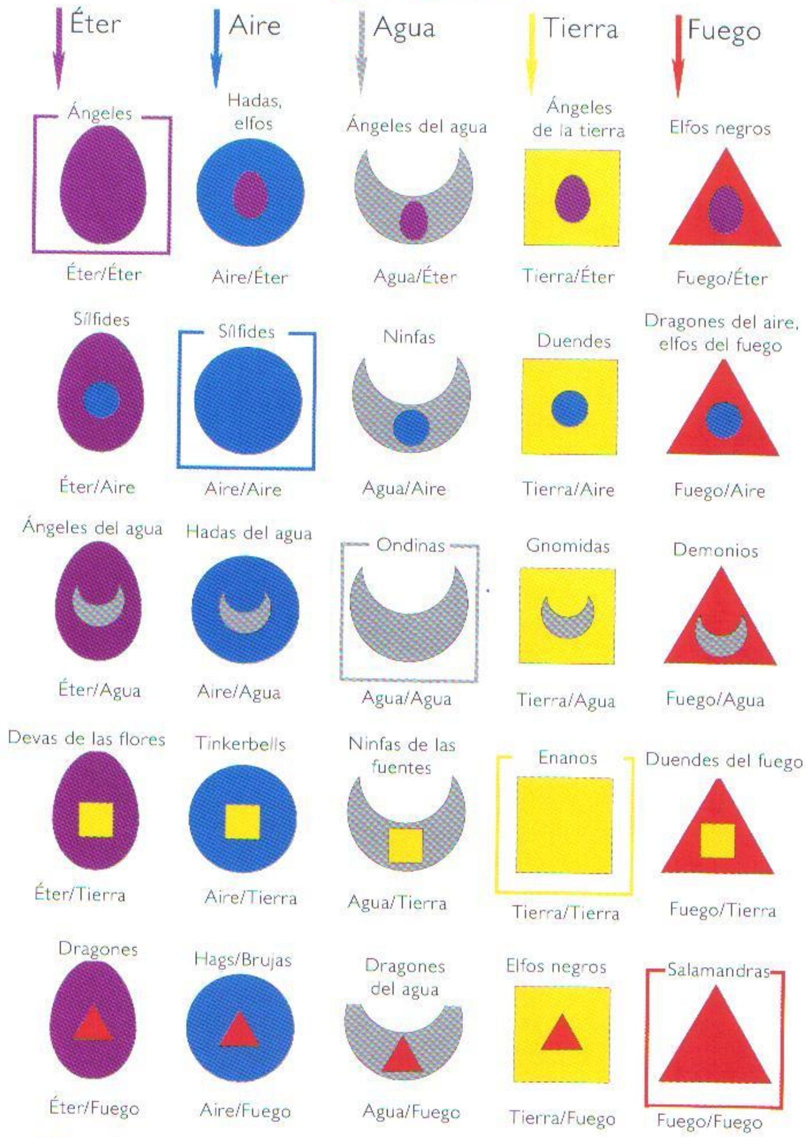
*Entonces eres uno con todo en tu ser,*
*y ésta es tu verdadera morada.*
*Ahora hay una luz propia en ti,*
*fluye en ti y sobre ti.*
*Envíala ahora hacia todos los corazones,*
*hacia todas las dimensiones y hacia el dolor de cada uno.*

*Envíala de verdad hacia todo, sí, así está bien.*
*Todo se desintegra en esta luz,*
*se multiplica así la visibilidad unida.*
*Ahora regresa lentamente,*
*para que tu día pueda seguir.*

*Si haces esto a menudo,*
*reconocerás las señales de la tierra, ¡presta atención!*
*Empieza a hablar contigo,*
*y un nuevo mundo puede resurgir.*

*Os saluda cordialmente, Laurin*

# *Los Tattwas*




*Nota: las naturalezas mencionadas aquí son sólo los ejemplos de muchas posibilidades. En los Imperios todo es posible en principio.*

## Los viajes Tattwa



*La danza de los Elementos*

***

*Cuadrado amarillo, trasfórmate en la luz interior violeta.*
*Abre el portal, Elemento Tierra, avanza.*
*Muéstrame estabilidad y resistencia, muéstrame la modalidad material.*
*Círculos azul celeste transportan sus vías de otra manera.*
*Cuando se transforman en naranja*
*es tiempo de tratar con el Elemento Aire en el mundo espiritual.*
*Muéstrame mi mundo interior,*
*cómo oscurece y aclara mi luz y mi vida.*
*Luna plateada que brillas en el cielo,*
*tórnate gris frente a mi ojo interior,*
*en el Elemento Agua se succiona ahora mi viaje.*
*¿Qué es lo que ocurre en mis sentidos,*
*qué pasa con mi naturaleza acuática que fluye?*
*Triángulo rojo, arde hacia arriba, Elemento Fuego, muéstrame la puerta verde,*
*que me lleva a mi energía verdadera.*
*¿Cómo se ha suministrado mi impulso,*
*cómo es la fuerza en mí, dónde se desencajan mis energías?*
*El huevo violeta, el Éter hace señas.*
*¿Cómo es la luz, la esencia, que lo traspasa todo?*
*A través del portal de ámbar, alumbra la verdadera naturaleza de la luz.*
*Desplázate tranquilamente sobre los viajes Tattwa,*
*Ya que señalan en ti el verdadero núcleo de los elementos.*

### *¿Qué son los Tattwas?*

La palabra Tattwa procede del sánscrito y significa «principio fundamental, verdad, conocimiento verdadero». En el antiguo yoga indio-tibetano y en el tantra, el trabajo con los tattwas constituye el fundamento de la formación espiritual. En el tantrismo (budismo tibetano) existen 36 Tattwas, de éstos los primeros son los 5 elementos: fuego, tierra, agua, aire y eter. Otros tattwas son, por ejemplo, el olor, el sabor, el tacto, el sonido y la forma.

De manos de Helena Petrovna Blavatsky (1831-1891) llegó a nosotros, en el siglo XIX, la forma que presentamos a continuación para trabajar con los Tattwas. La sociedad teosófica consta como cofundadora, pues difundió los cinco primeros Tattwas (los cinco elementos) con sus símbolos correspondientes en el ámbito europeo.

Los símbolos Tattwas son puertas hacia el Otro Mundo, al reino de los cinco elementos y sus seres espirituales. El trabajo con los Tattwas muestra similitudes con antiguas técnicas chamánicas para viajes a Otros Reinos y niveles. El manejo de los Tattwas es fácil y, con un poco de práctica, asequible a cualquiera. A través de los Tattwas nos descubriremos de una manera nueva. Nos aportan conocimiento, nos ofrecen posibilidades curativas y nos abren la puerta hacia el Otro Mundo.

### *Vista general y ordenación de los Tattwas*

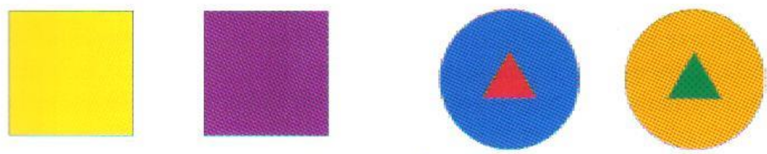
| Descripción sánscrita | Elemento | Símbolo | Color | Color complementario/ color de transformación |
|---|---|---|---|---|
| Vayu | Aire | Círculo | Azul celeste | Naranja |
| Apas | Agua | Luna creciente | Plateado | Gris |
| Tejas | Fuego | Triángulo | Rojo | Verde |
| Prithivi | Tierra | Cuadrado | Amarillo | Violeta |
| Akasha | Éter/quinta esencia | Óvalo | Violeta | Ámbar |

Nota: El Akasha-/Éter-Tattwa funciona como quinta esencia, que traspasa los otros cuatro elementos. La denominación «color complementario» no es muy objetiva en el color plateado y gris; aun así se utiliza en la relación con los Tattwas o como descripción de color de transformación.

### *¿Para qué sirven los Tattwas?*

Los Tattwas establecen el contacto entre tú y los elementos. A través de los cinco símbolos-Tattwa de color (véanse también las cartas «Akasha & Devos», «Thors & Aries», «Pelleur & Virgo», «Neptuno & Lunara», «Helios & Vesta» en el pasado de los maestros) recibirás una llave en la mano con la que

podrás acceder, a través del símbolo de la puerta de color, al correspondiente elemento para ver qué relación tienes con él. A través de los Tattwas también puedes dirigir el encuentro con los seres naturales del correspondiente elemento. Dependiendo de cómo veas la relación con el elemento actual, a través de las imágenes interiores puedes reconocer tu relación con los elementos, equilibrarla y eventualmente sanarla.



*Base de salida* *La puerta está abierta* *Base de salida* *La puerta está abierta*

### *¿Cómo se utilizan los Tattwas?*

Cada Tattwa tiene su propio símbolo de color. Para trabajar con los Tattwas puedes confeccionar tú mismo los símbolos. Para ello necesitas un rotulador y un papel o una cartulina fina de color blanco. Dibuja el símbolo con el que deseas entrar en contacto (tamaño mínimo 15 x 15 cm) y píntalo con su color. Córtalo y colócalo preferiblemente sobre una base negra. A continuación, veamos un ejemplo de un viaje-Tattwa al Elemento Tierra.

Puedes ir de viaje con una pregunta, por ejemplo: ¿qué aspecto tiene mi relación con la tierra? O: ¿qué es para mí ahora importante experimentar? Cuando estés preparado, disponte a entrar en un estado de relajación. Inspira y expira profundamente y relaja con cada respiración un poco más tu cuerpo. Concéntrate en el símbolo; obsérvalo tanto tiempo como te sea posible, hasta que haya quedado grabado en tu retina. Entonces cierra los ojos. El color del símbolo empezará entonces a cambiar en tu ojo interior hasta convertirse en su color complementario. Si tu cuadrado terrenal amarillo empieza a volverse violeta, entonces es que se ha abierto la puerta al Reino de la Tierra.

Imagina cómo atraviesas espiritualmente este umbral. Observa qué es lo que se cruza contigo, cómo es tu camino, qué imágenes se crean después de haber cruzado esta puerta. También te puede recoger una criatura en el umbral.

Ahora viajas a través del paisaje de tu alma. Este paseo puede durar entre cinco y treinta minutos, depende del tiempo que te tomes. Cuando haya

transcurrido tu tiempo y suene la señal que indique que es el momento de volver (*véase* la descripción que viene a continuación de las preparaciones), entonces desplázate de nuevo hacia la puerta violeta y crúzala. Mira cómo se va cerrando lentamente mientras se vuelve amarilla.

Escribe lo que has visto y experimentado. También lo puedes comentar con alguien. Deja actuar esta experiencia uno, dos o más días antes de iniciar otro viaje. A veces la experiencia trabaja en ti a través de los sueños, o la vigilia te hace llegar algún mensaje suplementario a la experiencia adquirida. Si ha sido un viaje desagradable, entonces desplázate, tras haber pensado y analizado la experiencia, al reino visitado y cambia lo que debe ser cambiado de forma creativa. Para ello puedes dejarte acompañar por un ángel, un maestro, o una criatura de la naturaleza. Te pueden ayudar a crear una relación armónica entre tú y el elemento, curarla o guiarte hacia nuevos lugares desconocidos. Este cambio necesita su tiempo, su espacio y sus circunstancias. Quizá tengas que viajar más veces hasta conseguir un comportamiento armónico y positivo.

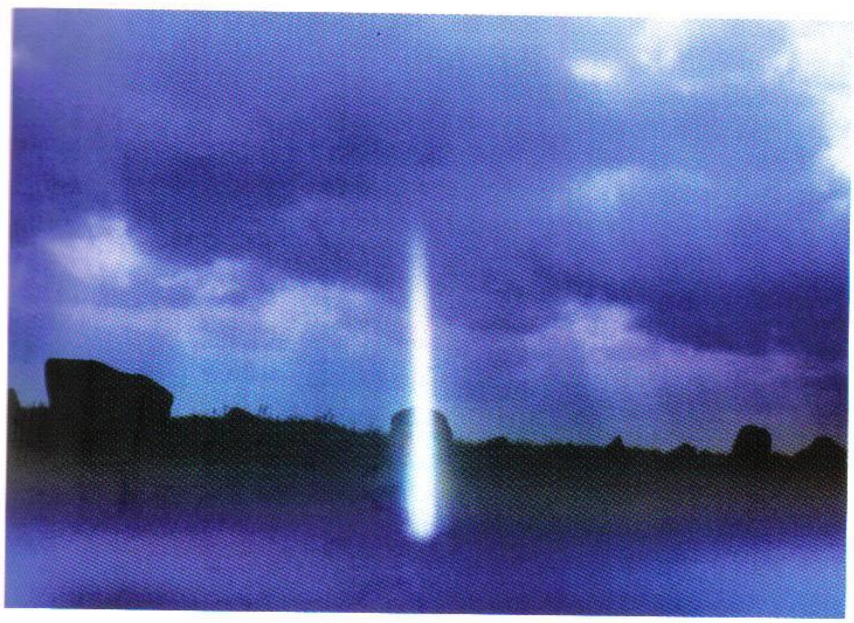
Cuando hayas recorrido los cinco portales principales, podrás viajar con las otras puertas (ver esquema) al viaje combinado. Éste funciona de forma similar. La puerta combinada se transforma en el «contraste complementario».

### *Preparación para los viajes Tattwa*

- Puedes iniciar este viaje solo o con alguien de tu confianza.
- Puedes hacer un viaje Tattwa dentro de un espacio o en la naturaleza. Sea donde sea, debes procurar que haya calma y sentirte bien, un lugar en el que puedas trabajar tranquilo y en el que nadie te interrumpa.
- Busca un lugar confortable para sentarte. También puedes tenderte. Busca en qué posición te sientes más cómodo.
- Mantente caliente, enrollado en una manta, con calcetines gruesos o haciendo lo que consideres necesario para no sentir frío. Orienta la carta del Tattwa que has creado tú mismo hacia donde desees viajar.
- El viaje Tattwa debería durar entre cinco y treinta minutos. Para limitar el tiempo, puedes escoger entre distintas posibilidades:
    1. Puedes hacer sonar una música tranquila con un final marcado con el que podrás saber cuándo debes regresar.
    2. Puedes poner un despertador que te haga volver.

3. Puedes pedirle a alguien de tu confianza que haga sonar un tambor o una carraca de la manera acordada y que, pasado el tiempo, a través de un ritmo determinado, te haga regresar.

- Antes de iniciar el viaje, concéntrate en el elemento escogido y observa qué es lo que se te ocurre. Quizá tienes una pregunta determinada.
- Relájate prestando atención a tu respiración y destensando los músculos de tus piernas.
- Practica con la carta simbólica. Obsérvala durante un tiempo hasta que la hayas memorizado. Cierra los ojos y espera a ver el símbolo con su color complementario. Practica un par de veces hasta que te resulte fácil. Entonces inicia el viaje.
- Recuerda de nuevo el viaje escribiendo lo que has experimentado o bien explicándoselo a alguien. Cada viaje Tattwa contiene un mensaje para ti y te ayuda a entender ciertas cosas y a transportarte un trecho más en tu camino vital.



## Otros símbolos mágicos



Símbolo para Éter · Símbolo para Tierra · Símbolo para Fuego · Símbolo para Aire · Símbolo para Agua

Nivel espiritual del Éter · Nivel espiritual de la Tierra · Nivel espiritual del Fuego · Nivel espiritual del Aire · Nivel espiritual del Agua

Con estos símbolos puedes trabajar de igual manera que con los Tattwas. Son símbolos antiguos de los elementos que durante mucho tiempo fueron enseñados en órdenes secretas y que eran usados de forma mágica en el Mundo Astral o en el Otro Mundo. El símbolo elemental despierta y activa la energía y la fuerza, así como tu propia percepción.

Escoge un reino con el que quieras entrar en contacto, también el símbolo y el nivel espiritual. Ocúpate durante un tiempo de los símbolos. Obsérvalos, imagínatelos en un color que creas correcto.

Cuando estés preparado, cierra los ojos. Visualiza claramente el símbolo con el color que hayas elegido. Imagina cómo es este símbolo: cada vez se vuelve más fuerte y más claro ante tus ojos. Es el portal a través del cual entras en el reino del elemento. Imagina cómo cruzas el umbral. Te encuentras en medio de un corredor con mucha luz en el que te sientes muy bien. Observa ahora el portal, crea tu viaje. Llama a todos los seres del reino. Entra a través del umbral hacia el Otro Mundo.

Cuando llegues al final de tu viaje, regresa a través de los símbolos. Observa cómo cada vez se vuelven más pequeños, hasta que se desintegran. Entonces finaliza la sesión.

**Nota:** *Al final de un viaje chamánico siempre está bien establecer de nuevo la relación con la realidad cotidiana, entregándote totalmente a tu cuerpo. Para ello sirve hacer estiramientos de forma intensiva y frotarse la cara y partes del cuerpo como las manos o los brazos. Mira a tu alrededor e intenta percibirlo todo de forma real.*

# Las fuerzas oscuras

*El mundo es el reflejo del alma. (Fuente desconocida)*

Cuando nos desplazamos hacia la Naturaleza, no sólo entramos en contacto con las fuerzas de la luz. Los seres naturales son de colores variopintos, no conocen el bien ni el mal; simplemente están allí y hacen lo que les es destinado, aquello por lo que han sido requeridos en el tiempo que les ha sido dado.

A la naturaleza pertenecen, junto a las partes maravillosas y luminosas, otras no tan agradables como inundaciones, borrascas, tormentas, terremotos, erupciones volcánicas, maremotos, animales salvajes y peligrosos de todo tipo, plantas venenosas y enredaderas, desmoronamientos, destrucción, fuerzas incontrolables que nos atropellan, hieren, desmiembran, traumatizan y aniquilan. Todo esto podemos encontrarlo en nosotros mismos y en la naturaleza. Por esta razón los conocimientos exactos y los estudios sobre la naturaleza interior y exterior son necesarios para calcular la potencia de estas fuerzas. Así, por ejemplo, un marinero, que conoce las leyes del mar, sabe cuándo debe izar las velas, cuándo es un buen momento para navegar o cuándo es preferible quedarse en casa. Algunas fuerzas irrumpen de forma repentina, pues el encuentro debe producirse en ese momento y ese lugar. Pero podemos aprender a estudiarlas, a convivir con ellas, y, cuando las conozcamos, podemos empezar a bailar y a jugar con ellas y a transformarlas.

En la naturaleza nos podemos encontrar con las más variadas criaturas, entre ellas:

- Seres que están muy alejados de los seres humanos y que son guiados por la fuente cósmica. Se encargan de reconstruir la naturaleza, alimentarla de luz, renovar, aumentar y sanar sus fuerzas.
- Seres que protegen y vigilan determinados lugares y portales energéticos en la naturaleza y por los que no pasamos fácilmente.
- Seres y paisajes que están marcados y formados por el comportamiento humano.
- Seres que se han creado a partir de los pensamientos y sentimientos de los seres humanos y que han sido despertados a la vida.
- Seres que han muerto de forma violenta en la naturaleza y cuya alma y espíritu aún se sienten en los lugares más diversos.

- Difuntos que se han establecido en un lugar u objeto determinado y en cuyo entorno pueden haber vivido, actuado o sufrido alguna vez.
- Lugares cargados emocionalmente, donde ha habido mucha violencia; por ejemplo, campos de batalla, lugares donde se han llevado a cabo torturas, patíbulos.
- Fuerzas oscuras y demonios, seres vampirescos creados en la oscuridad que roban y poseen la energía de las personas.
- Fuerzas probatorias que examinan la energía de los seres humanos.
- Energías que son mantenidas por los seres naturales hasta que son desintegradas o transformadas.
- Seres elementales que llaman en determinados momentos y hacia determinados lugares las fuerzas elementales puras.



Al grupo de los seres naturales oscuros pertenecen los elfos negros/elfos oscuros, distintos tipos de enanos, como por ejemplo los orcos, los demonios, los elementales metálicos. También estos seres naturales tienen funciones determinadas. La gente salvaje es responsable de la naturaleza salvaje, no domesticada. Otros seres toman la forma de la energía del lugar, por ejemplo de remolinos, torbellinos que arrasan, pero que también pueden elevarse. Los elfos negros protegen los tesoros que están en el fondo de la tierra, como oro, piedras preciosas, diamantes, petróleo... Todo en la tierra está situado bajo la dirección de una inteligencia superior. Si robamos a la tierra sus tesoros, entonces rompemos su equilibrio energético. Esto tiene consecuencias para la Tierra y todos sus círculos vitales, también para las personas, que por ejemplo son provocadas por los elfos negros, como guerras, crisis y catástrofes. ¡Cuántas guerras se han llevado a cabo por el oro, el petróleo y otras riquezas de la tierra! Antiguamente, cuando el hombre aún vivía en armonía con los ciclos naturales, todo era dar y tomar, se apreciaba a los seres naturales, se les pedía la admisión y, con ello, que dieran su apoyo en el paso por sus zonas. Después de haberlas obsequiado con alimentos, bebidas, tabaco, canciones, carracas y bailes, uno esperaba obtener una señal y entonces ya podía cruzar de forma fácil y sin sufrir daños.

Hoy en día ya no sabemos tanto y lo relacionamos con «el destino» y la «casualidad» en vez de con causa y efecto.

En la naturaleza se almacenan las más variadas capas y dimensiones de realidades. Recuerdos, acontecimientos que han tenido lugar en distintos

sitios, influyen en la energía del lugar, así como sus portales temporales, los mundos de fuego, agua, tierra, aire y éter, los reinos vegetales, animales y piedras, redes de energía superiores y subterráneas, también arterias de agua, líneas potenciales, reflejos terrenales, cielo e infierno y todos los espacios intermedios.

Los mundos exteriores e interiores pueden ser alcanzados desde cualquier lugar. Sin embargo, en la naturaleza no podemos contar en cualquier lugar con la energía vital total. Deberíamos entrenarnos para reconocer, sentir y apreciar las alteraciones para que no nos dañen. Si consideramos un lugar desde un punto de vista elevado, entonces dispondremos de un espacio multidimensional con información procedente de distintos niveles. Allí podremos aprender a leer las huellas de la energía.

### *A lo que debemos prestar atención*

- ¿Cómo te encuentras en este momento? Lo mismo atrae a lo mismo: cómo esté tu estado interior, así encontrarás lo exterior
- ¿Es para ti hoy un buen día para estar en y con la naturaleza?
- ¿Cuál es tu primera impresión sobre el lugar que has escogido? ¿Cuáles son tus sentimientos e imágenes al respecto?
- El primer paso es observar simplemente a tu alrededor. ¿Cuánta fuerza vital tiene el lugar? ¿Dispone de un 100% de energía, o su campo energético es menor, o quizá destruido o descoyuntado? Observa simplemente las formas. ¿Qué aspecto tienen las plantas y los árboles? ¿Cómo actúa el suelo? ¿Qué aroma transporta el aire? ¿La atmósfera es más bien clara u oscura? ¿Te sientes bien en este lugar, resguardándolo? ¿O prefieres continuar andando? ¿El lugar actúa sobre ti de forma caliente o fría (aunque la temperatura exterior tan sólo juegue un papel suplementario)?
- ¿Qué elementos del lugar encuentras predominantes, desequilibrados, equilibrados?
- Activa todos tus sentidos, tu entendimiento y tu corazón exterior e interiormente para sentir y valorar un lugar. De esta manera podrás entrar en contacto con los seres que habitan en el lugar.
- El que trabaja mucho en la naturaleza, sabe que la energía puede cambiar en cualquier momento y hacia cualquier dirección. Anda, por tanto, con cuidado.

## Ejercicios para reconocer la energía de un lugar

### 1. El momento idóneo



Para todo existe un momento bueno o menos bueno. No tiene sentido, por ejemplo, recolectar manzanas en febrero. Lo que en un momento determinado puede ser maravilloso, en otro momento puede ser un infierno. Por esta razón deberías analizar siempre si el momento es idóneo.

El primer paso para reconocer el momento correcto es hacerse la siguiente pregunta: ¿me conviene hacerlo hoy? ¿Estoy en condiciones? Por esta razón las citas premeditadas no tienen sentido, pues ahora es ahora, y somos portadores de energía. Si sentimos un No, entonces nuestra energía no está en su mejor momento. Esto significa ser veraz y vital. Si no puedes responder a esta pregunta con un Sí sincero o prefieres definir mejor el momento idóneo, entonces consulta el calendario lunar, el calendario maya o el horóscopo astrológico.

### 2. Círculo protector/medidas de protección

Antes de sumergirte profundamente en un lugar, es aconsejable y prudente crear un círculo de protección, a menos que te sientas seguro y protegido en el lugar que has escogido. Un círculo creado en el suelo con la luz construye una zona energética, un espacio de oscilación protegido en el que no puede entrar nada fácilmente. Sólo los seres que están en resonancia con la luz pueden actuar en este lugar. Pues también aquí vale lo de cada oveja con su pareja. Pregunta a tu guía interior o atiende tu intuición para saber qué precauciones debes aún tomar y si el círculo es suficiente.

### 3. Recárgate tú mismo de luz

Para recargarte de luz, puedes visualizar cómo el sol se abre y sus rayos, en forma de espiral, entran en el espacio protegido, colmándolo todo con su claridad dorada. Con ello te desplazarás hacia un campo de oscilación superior. Ahora puedes sumergirte con más profundidad en el lugar y trabajar. *Véase* el capítulo Pared de niebla/cortina de luz.

### 4. Muéstrame tu luz

Cuando un ser se muestra en su forma más clara u oscura, no te dejes engañar por su aspecto. Esto vale para ambos extremos. Oblígale a mostrar su verdadera naturaleza; dile: «En el nombre de mi Yo-soy-presente/la fuente divina/de Jesucristo, muéstrame tu verdadera luz. ¡Enséñame tu luz ahora!». La criatura debe ahora mostrarse en su verdadera luz. Después puede ocurrir que se desintegre o que se transforme, bien de claro a demoníaco o de una forma oscura a una forma clara.

### 5. Comprobación con harina

Lanza harina al aire. Si cae apelmazada o como un saco, significa que algo no va bien en este lugar. Deberías lanzar harina tres veces más para determinar la energía.

### 6. Prender incienso

Para purificar un lugar, te aconsejo que utilices salvia para la zona tosca u agreste, copal para el nivel emocional, alcanfor para la zona espiritual e incienso para el nivel cósmico. Si prendes incienso, observa el humo: ¿qué aspecto tiene? ¿Cómo se comporta? ¿Humea o huele mal? ¿Es ligero y agradable o pesado y fétido? ¿El humo es blanquecino o más bien negro? El humo te dice algo sobre la modalidad de la energía de un lugar.

### 7. Fotografía de la luz

También la fotografía de la luz puede ofrecerte una explicación. ¿Se ve en la imagen que has tomado en un lugar determinado manchas oscuras, sombras, niebla? ¿Qué aparece en los espacios intermedios? A veces puedes ver en campos de luz de las hojas de un bosque energías como soldados, demonios, ángeles…

### 8. Cuidado y apreciación de los seres

Los espíritus de la naturaleza adoran que se reparta con ellos pan y agua, que se les cante, baile, toque la carraca, los tambores, que se les dé tabaco y aguardiente, que se les valore, aunque no los veamos o percibamos. En la naturaleza domina el principio de Dar y Tomar. Si actuamos en este sentido, estaremos listos para entrar en contacto con ellos.

## Tratar con fuerzas oscuras en la Naturaleza

*Formar parte de la naturaleza y de sus seres significa descubrir algo sobre las fuerzas que actúan.*
JEANNE

Para el trato con las fuerzas oscuras de la naturaleza no existe una manera de proceder determinada. Lo mejor es asesorarse con su guía interior, con sus espíritus y con el guardián del lugar, pues él conoce su zona y todo lo que ocurre dentro de ella. Existen multitud de medios a nuestra disposición, por ejemplo crear un círculo protector, un nivel superior, llamar a ángeles, espíritus, maestros, revestirnos con un abrigo de luz…

Antes de entrar en contacto con las fuerzas de la naturaleza, deberías sentirte purificado y conocer bien tus lados claros y oscuros. Pues éstos son los campos de resonancia, los seres que pueden atraer. Oriéntate firmemente hacia la luz. Antes de iniciar la comunicación, rebaja las ondas en todos tus niveles, para que tu interior puro esté tranquilo y claro y pueda reflejar las cosas.

Existen un par de reglas que deberías conocer en tu relación con los seres oscuros:

- Las fuerzas oscuras sólo disponen de un momento determinado, una vez éste ha transcurrido, deben abandonar.
- Incluso las fuerzas molestas más firmemente ancladas pueden ser transformadas.
- La comunicación con un lugar, con los seres que lo habitan, es importante para entender las fuerzas que actúan en él y, dado el caso, curarlas y transformarlas en luz. Para ello hace falta tener paciencia, fe, perseverancia hasta que los seres del lugar se muestren y se muestre la fuerza del lugar.
- Aprovecha las herramientas corporales que tienes en ti: tu intuición –sigue las indicaciones de tus corazonadas–; tus pies –para andar más rápido, quedarte quieto, para pisar, para anclarte, para estar estable, sentir fuerzas, rechazarlas–; saliva –para mantener algo alejado de ti, para alargar el rendimiento de tu voluntad–; tu voz, tu idioma –para llamar a las fuerzas poderosas o para rechazar las fuerzas contrarias–; tus manos –para dirigir y guiar energías–; corazón y entendimiento –para contrarrestar las fuerzas oscuras–. Valentía, fuerza, voluntad, delicadeza, conocimiento…

- Utiliza los medios que encuentres en la naturaleza o que te ofrezcan los seres: piedras, palos, suciedad, polvo, agua, plumas, rocas, rendijas… Para no ser visto, por ejemplo, puedes unirte con la corteza y el campo energético de un árbol.

Somos seres geniales con espíritu, corazón e inteligencia y capacidades creativas. Deberíamos confiar en nosotros mismos y despertar nuestra fuerza superior, nuestro potencial creativo, que también puede actuar a través de nosotros, y aprender a trabajar con él, así como disipar nuestros bloqueos. Para ello nos pueden ayudar los seres naturales. Si hemos solucionado una tarea difícil mediante nuestra propia fuerza, entonces hemos adquirido nuevo conocimiento, fuerza y experiencia para siempre.



### *Primeros auxilios en situaciones de ataque*

Si eres atacado, actúa de la siguiente manera:

Cierra la corriente energética, por ejemplo colocando una mano encima de la otra. Inspira y expira profundamente. Mantente tranquilo. Practica el autocontrol. Toma, si puedes, distancia de la situación. Envía una oración al cielo o llama a los espíritus buenos del cielo y la tierra. Grita el nombre de Dios. Confía en las indicaciones de tu guía interior, haz lo que te diga. Levanta una señal protectora. Visualiza cómo se construye un campo de luz a tu alrededor.

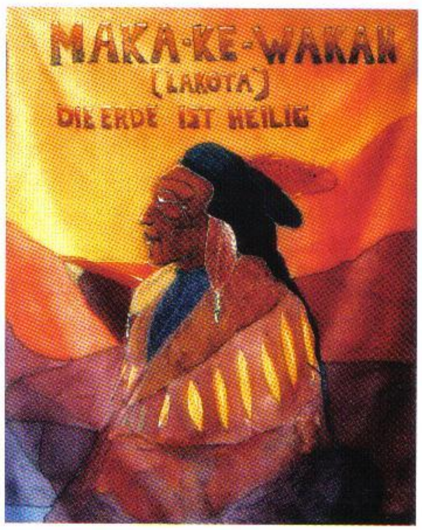
Pon a prueba los medios de ayuda que existen a tu alrededor y utilízalos, por ejemplo: una piedra o un palo que tengas cerca. Activa tus medios de protección personales, por ejemplo, tu voz. También sirven de ayuda los siguientes objetos de hierro: cruces, clavos, hojas de cuchillo, llaves, herraduras; tómalas en tu mano y dirígelas hacia el lugar amenazante; el metal exorciza. Intenta reaccionar inesperadamente: por ejemplo, darle la vuelta a la ropa, ponerte los zapatos al revés (con las puntas hacia atrás), andar hacia atrás, contar al revés o recitar el alfabeto, bendecir con agua sagrada, rezar, colocar formas de cruz pintadas y círculos de protección con objetos redondos como guisantes, piedras, guijarros, canicas.

Cuanto más practiquemos diariamente «en seco» a orar a nuestra manera, construir señales o activar fuerzas de la luz, entrenar nuestros medios de protección personales, experimentar con nuestras fuerzas y tesoros interiores, más preparados estaremos. Un campo de oscilación bien entrenado, con luz suficiente y mucho amor, es una buena protección en todos los caminos.

**A continuación, otra experiencia con los elfos negros:**
En uno de mis sueños lúcidos, en los que era instruida por los espíritus de la naturaleza, fui llevada bajo la tierra hacia los elfos negros, y me sorprendí mucho al ver la cantidad de tipos que existían.

Fui conducida a una sala: la cámara de los grandes miedos. Aquí mis mayores temores aparecieron en forma de terribles monstruos, que dejaban que la sangre se cristalizase en mis venas. Yo quería huir. Pero mi maestro de la naturaleza me agarró y me dijo: «No corras, ¡acércate!». Así que me armé de valor y entré en el ser que tanto miedo me daba. En el momento del choque salieron disparados hacia todos lados miles de elfos negros: ellos eran los que habían creado esta imagen de terror. Tras haberse desintegrado la imagen, vi tras ella un pequeño altar de piedra sobre el que ardía una vela. Debajo de ella había grabada en la piedra la siguiente frase: «Ésta es la luz de tu sombra, que ahora es libre para alumbrar la fuerza».

Así se alzó un velo oscuro de Maya, el mundo de las ilusiones. A menudo huimos de nuestras sombras, de manera que les permitimos seguirnos a lo largo de eternidades. Pero con ello otorgamos mucho poder a una imagen creada por nosotros mismos, lo que nos cuesta mucha energía. A veces sirve de ayuda observar, entregarse con valentía y fuerza, en un nivel espiritual, a una situación, para transformarla e integrarla como fuerza.



## *Curaciones de la tierra*

*Cura la tierra, y la tierra te curará a ti,*
*los círculos curativos te envuelven.*
*Aquí te convertirás en tu totalidad,*
*aquí se inicia el baile,*
*aquí se tocan las dimensiones,*
*los seres que aquí habitan.*
*Tú les ofreces la mano,*
*ellos te acercan a su grupo.*
*Así actuamos con ellos, mano a mano,*
*salvamos lo enfermo en la túnica del alma.*
*Nuestros, suyos, es igual,*
*así nos liberaremos.*

Referente a diversas experiencias que pude vivir en curaciones de la tierra, quisiera decir: la curación de la tierra no es inmediata. Si nos acercamos a ella y simplemente hacemos lo que en aquel momento se nos ocurre, tan sólo movemos y cambiamos la energía del lugar. Y las personas tenemos la sensación de haber hecho algo bueno al lugar. Esto lo hemos hecho seguro, pero saber si los seres de la zona están de acuerdo con ello, si realmente hemos salvado el lugar, esto es otra historia. Yo ya lo he vivido. Los seres del lugar en actividades de este tipo se retiran y retornan cuando la persona ya ha abandonado el sitio. Y sienten su lugar de residencia arrasado.

Por esta razón es muy importante tomarse tiempo en las curaciones de la tierra. Tenemos que comunicarnos con el lugar, con los seres que lo habitan, y preguntarles qué ocurre con el entorno y si podemos hacer algo por él. Si la respuesta es afirmativa, debemos consultar cuál debe ser el procedimiento. Entonces debemos hacerlo tal como se nos indica; sólo podemos hacer lo que hemos recibido por respuesta, aunque nos resulte difícil. Pues sólo en el intercambio –con cuidado, con respeto y en consonancia con el ser de la naturaleza– puede haber curación.





*Manera de proceder en las curaciones de la tierra*

1. Antes de iniciar un paseo por la Naturaleza, vacía tu interior; libera todo lo que te ocupa en este momento y sólo lleva la naturaleza en ti. Un ejercicio útil: inspira luz, y expira todo lo que te preocupa. Respira repetidas veces hasta que te sientas lleno de luz y hayas expulsado todos tus pensamientos cotidianos. Entonces estarás preparado. Conviértete en un recipiente vacío que se abre a toda la Naturaleza y a sus seres.
2. Desplázate hacia la naturaleza. Simplemente observa. ¿Qué te rodea? Claridad, oscuridad, belleza, calor, frío… ¿Cuándo y en qué lugar cambian de repente tus sentimientos y tu percepción? Mira a tu alrededor.
3. Si tienes la sensación de estar en un lugar en el que hay mucho dolor, sufrimiento, oscuridad, deja que éstos actúen un tiempo en ti.
4. Haz a tu alrededor un círculo protector para distanciarte del lugar.
5. Cada lugar, cada zona, cada paisaje tiene sus propios guardianes y veladores. A menudo son enanos, pero también pueden ser Devas del lugar. Faunos, ángeles u otras criaturas de la naturaleza. ¿Qué te llama la atención? ¿Un árbol muy alto? ¿Una pequeña elevación que antes no habías apreciado? ¿Un lago pequeño?

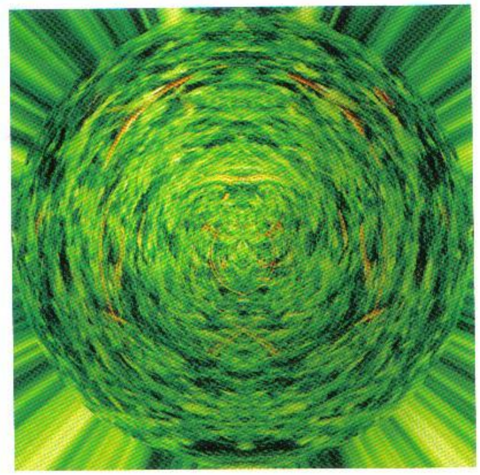
6. Pide al guardián de este lugar que te lo muestre. Puedes traerle un pequeño obsequio: tabaco, incienso, leche y pan, sal…
7. Si ahora no se te muestra, dale las gracias y vuelve al lugar otro día. Repite el ritual tantas veces como sea necesario. El contacto de verdad dispone de todo el tiempo del mundo. No tengas prisa. Así demuestras que vas en serio y que deseas trabajar con él o ella. Algún día el guardián se mostrará ante ti. Pueden acercarse a ti a través de los sueños o aparecer de repente e inesperadamente.
8. Puedes entrar en contacto mediante técnicas chamánicas, por ejemplo, el viaje de los tambores, el paso por la pared de niebla, el viaje Tattwa.
9. Comunícate con él o ella. Deja que te muestren qué es lo que ha ocurrido en este lugar, lo que hay, lo que ocurre. Y pregunta qué es lo que hay que hacer y cómo debe hacerse para curar el lugar. También esto puede requerir su tiempo, aunque también puede ocurrir muy rápido.
10. Si la criatura con la que has entrado en contacto te parece poco clara, astuta, oscura, etc., entonces invoca a los ángeles de la curación de la tierra, Akasha y Devos, también al maestro Lemuel y a otros veladores cósmicos (arcángeles) de la naturaleza. También puedes pedirles que vengan siempre. Continúa entonces con la comunicación bajo su luz brillante y protectora.
11. Sigue las indicaciones que recibas, aunque te parezcan sin sentido.

### *Consideraciones para curaciones de la tierra en grupos*

1. *Comunicación con el lugar y con las personas.*
   Cada lugar tiene una energía determinada que se puede sentir. Cada persona es un canal de energía potencial, por esta razón es importante establecer charlas y ofrecer a cada uno la posibilidad de decir algo sin que sea comentado por otros. Sólo en el intercambio puede darse la curación y si nos acercamos a la cuestión de mutuo acuerdo y con respeto, entonces el éxito está asegurado.

2. *Desglosar el tiempo.*
   Piensa que tienes todo el tiempo del mundo. «Si hoy no funciona, mañana lo pruebo de nuevo.» Éste es el planteamiento más correcto para este tipo de rituales. La curación necesita tiempo y debe ser llevada a cabo en etapas.

3. *Tranquilidad.*
Si hemos hecho algo en algún lugar, hemos asentado un nuevo impulso de luz que actúa como una semilla. Después de esto, es importante ofrecerle espacio y tiempo, para que pueda desarrollarse y crecer. Concede, por lo tanto, calma y tiempo al lugar, de manera que sus fuerzas de curación puedan hacer su trabajo. Más tarde puedes consultar de nuevo.



4. *Señales.*
Podemos pedir en cada momento que nos hagan una señal en la realidad. Si necesitamos una que fortalezca nuestra fe y confianza, tenemos el derecho y la responsabilidad de solicitar a la criatura que nos haga una señal. Puede ser que ésta no se dé en el momento preciso y por el camino que esperamos. Pero puede venir a través de sueños, de otras personas, de corazonadas, de objetos en el camino, de situaciones inesperadas...

5. *Otros medios.*
Dispón de otros medios para captar el espacio en su multidimensionalidad y niveles, por ejemplo viajes Tattwa, fotografía de la luz, la técnica del espejo...

6. *Mantener y cuidar la energía.*
Si sientes que es correcto, abastece de vez en cuando el lugar, por ejemplo colocando una foto de él y alumbrándola con una vela. Los pensamientos positivos también son energía curativa. Todo está conectado, y lo que curamos en la naturaleza también lo curamos en el alma.

## *Leer las señales de la tierra*

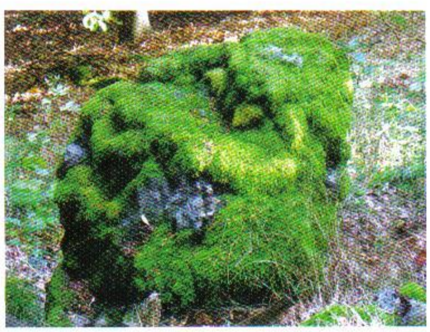
A continuación, un par de sugerencias más para abrirte a las señales de la tierra. Los caminos a través de los cuales puedes conseguirlo son incontables; tienen muchas facetas.



*Una entrada hacia el Mundo de Abajo.*



*Con una pregunta determinada en mi cabeza caminé a través de la naturaleza. La deje ir aumentando y finalmente pregunté: ¿Debo hacerlo? Entonces se me pasó por la cabeza hacer lo siguiente: Gírate, y la naturaleza me mostró una N de No. Esta señal era lo correcto en esa ocasión.*

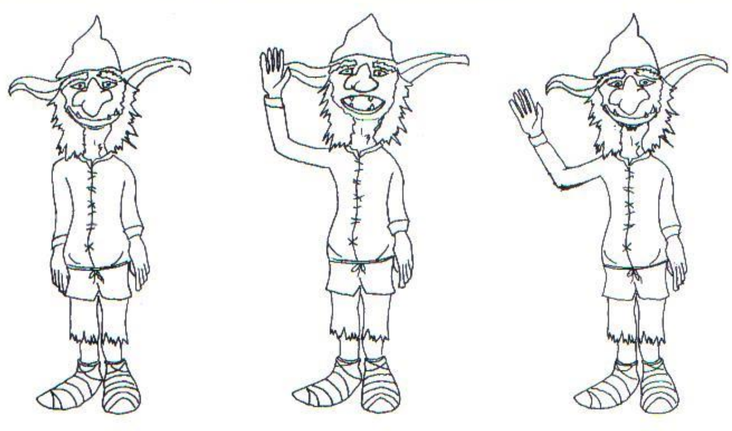


*Reír es la mejor medicina. Esta cara rocosa ahuyentó todos los sentimientos oscuros que estaban en mí y que se habían ido acumulando a partir de una situación determinada. Un sonido como de un gruñido amable salió de la cara, se transformó en mí y me dio nueva fuerza y pensamientos divertidos que ahuyentaron la fuerza antigua.*



La colina de la bruja

*Los lugares con fuerza de la naturaleza, así como sus mensajes, se encuentran en todas partes. Cada uno puede encontrar aquí su camino. Cada camino es distinto. Todos estamos llamados a seguir incondicionalmente la voz de nuestro corazón a nuestra manera, y a encontrar y entrar en contacto con los seres naturales y a convivir con ellos.*



# *Diccionario de los seres naturales*

# *Diccionario de los seres naturales*



Existen infinidad de deidades terrenales y naturales en todas las culturas de nuestro mundo. Cualquier aparición en el espacio natural está coordinada por un dios o diosa de la naturaleza. Así que hay diosas del río, diosas de la suerte y de la protección, diosas de la curación, dioses iniciáticos, dioses de rayos y truenos, dioses del tiempo y espacio, dioses de animales y vegetales, dioses de los planetas, dioses de la lluvia y del viento, dioses de la fertilidad, dioses de los mares, dioses del Mundo Superior, Intermedio e Inferior, que forman parte de los reinos de la naturaleza… Para nombrarlos a todos necesitaríamos entre uno y dos libros más. En caso de interés, es posible encontrar información sobre ellos en un diccionario de dioses y mitos. A continuación, veremos una selección de deidades de la naturaleza procedentes de distintas culturas. Estoy segura de haber seleccionado tan sólo una pequeña parte de las criaturas de otras esferas que se mueven con nosotros en este planeta. Pero servirá para hacernos una pequeña idea de la infinidad de seres con los que podemos toparnos.

# A

**Aatxe:** Espíritu vasco de las cuevas que se presenta bajo el aspecto de un toro. Puede adoptar la forma humana. Sólo abandona su cueva en las noches de tormenta, obligando a la gente a recluirse en sus casas.

**Abbadon:** El príncipe de las Furias, las causantes de desgracias. En el Apocalipsis de san Juan 9,11 se le describe como un ser demoníaco, parecido a una langosta, que gobierna en el Reino de los Muertos y que anuncia el fin del mundo.

**Abbelio:** Dios celta de las manzanas. Los manzanos están bajo su cuidado.

**Abezethibu:** Espíritu árabe del viento al que el rey Salomón pudo dominar con ayuda de su anillo mágico. Según dicen, por orden de Salomón, sacó del mar Rojo, junto a su compañero Efipas, una columna que ningún mortal era capaz de levantar, e hizo que se sostuviera en el aire.



**Acedia:** Nombre de un espectro europeo del mediodía (*véase* Fantasma del mediodía). Para aquellos a quienes atormenta este demonio, el tiempo parece detenerse. El día se hace interminable para estas personas. Empiezan a desarrollar una aversión por el lugar donde viven, su trabajo, sus seres queridos y su vida. Se vuelven depresivos e intentan huir de su vida. Pueden ser atormentados con accesos de fiebre, confusión, ofuscación, dolores de cabeza, etc. Durante la primera mitad del siglo III, el poeta griego Orígenes (185–254) otorgó su nombre a este demonio del mediodía: Acedia deriva del griego y significa 'aburrimiento, hastío'. Los afectados sólo pueden librarse de las garras de este fantasma si son capaces de responder a las preguntas que éste les plantea.

**Achimael:** Ángel del Espíritu de la Tierra. Su presencia se solicita en invocaciones y conjuros. Para invocarle, hay que situarse orientado hacia el Este y recitar, por ejemplo, la siguiente fórmula: «Yo te invoco, Achimael, el más superior de los espíritus del este de la Tierra. Ven y acompaña este ritual y concédenos la protección y la fuerza de la Tierra y de todos sus habitantes».

**Achiyalatopa:** Monstruo indio de la gente Zuni, pueblo indígena de Nuevo Méjico y Arizona. Sus plumas son puntiagudas como puñales y afiladas como cuchillos.

**Adatiel:** Espíritu del aire. El más rápido de todos ellos.

**Adimo:** Pertenece, junto a Mentifil, Erarní, Necas, Musar, Idurah, Orova y Ordafnee al reino del Elemento Tierra. Se les puede invocar mediante rituales mágicos para que, por ejemplo, materialicen objetos.

**Aed:** Dios celta del Otro Mundo, Señor del rayo y del trueno. Su esposa es Be Find «la Dama Blanca». Habita en la zona de la cascada de Assaroe en Ballyshannon, situada en el condado irlandés de Donegal. En ocasiones aparece bajo el aspecto de un pez de un único ojo. Su arma principal es una lanza envenenada. Posee una gran cantidad de habilidades mágicas curativas y también de destrucción.

**Aegir:** Gigante de los mares de la mitología nórdica que recibe también el sobrenombre de «el de los cabellos grises». Domina los océanos del mundo y tiene el control sobre la fuerza de los mares.

**Aes side:** Nombre con el que los celtas designaban a la Gente de las Colinas. Este grupo lo

componen seres sobrenaturales de diferente origen (enanos, hadas, elfos, vulkani, etc.).

**Afanc:** Criatura de la naturaleza conocida en Irlanda, Escocia e Inglaterra. Bajo la forma de un enorme castor, acarrea consigo la sabiduría del Otro Mundo.

**Afrites:** Nombre con el que los egipcios designan a los seres elementales.

**Agares:** Servicial genio del aire. Pertenece al grupo de los silfos. Su nombre se encuentra presente en textos antiguos y libros de magia. Es invocado, por ejemplo, para la magia de la meteorología.

**Águila:** Animal perteneciente al Reino de la magia. El águila es el rey de los pájaros y el ave de dioses superiores como Zeus, Odín, Júpiter, Vishnu, Agni, Indra, los Grandes Espíritus y Loki que se manifiesta a través de ella y cuyas órdenes ejecuta. El águila pertenece a la categoría de los animales del Mundo Superior, es omnisciente y es el guardián de un gran poder mágico y de una sabiduría superior; es portador de bendiciones y procura curaciones milagrosas. Se le asocia al culto solar y sus agudos ojos le permiten mirar directamente al sol. No obstante, demonios como gigantes, gigantes del viento y el mismo diablo también pueden manifestarse a través de este animal. Ni el rayo ni el trueno afectan al águila ni a la higuera. Es asimismo un animal del oráculo: encontrarse con un águila trae mucha suerte, sin embargo, si el águila lleva una serpiente puede ser un signo de mala suerte. Las águilas pueden anunciar la muerte si se ven en sueños despedazando a una persona. Un águila situada a la derecha significa buena suerte; si está a la izquierda significa mala suerte. El vuelo de un águila indica una victoria o una derrota sobre alguna cosa. Cuando las águilas lanzan chillidos agudos avisan de grandes peligros. Un águila blanca significa inmortalidad y resurrección.

**Ahti:** Espíritu del agua finlandés. Señor de los peces y de las aguas ricas en pesca, que reciben por eso el sobrenombre de «la fosa de los Ahti». Se dedica, entre otras cosas, a reunir a aquellos peces que nadan despistados para dárselos como presa a los pescadores.



**Aiharro-haio:** Duende vasco y espíritu familiar. Se puede conseguir que se ponga al servicio de una persona sujetando una caja a un zarzal, a través de la que puedan pasar cuatro duendes. Esto se debe hacer durante la noche de San Juan (del 23 al 24 de junio). A su manera, el Aiharro-haio se ocupa de la casa, de la granja y de la familia.

**Aine:** Hada femenina irlandesa. Poseía una silla de piedra que recibía el nombre de Cathair Aine. Aquel que se sentara en ella corría el peligro de perder el juicio. La persona que se sentara tres veces en la silla enloquecía por siempre jamás. Aquellas personas que se hallaban confusas y los animales que estaban locos y rabiosos se acercaban hasta esa piedra y se precipitaban desde allí hasta el mar, donde Aine habitaba. Tiene poder sobre todo el cuerpo y concede el don de la poesía y de la música. No se la debe ahuyentar, ya que es muy vengativa.

**Aitvaras:** Espíritu del hogar lituano y dragón portador de tesoros. Trae dinero, oro y bienes a aquel que le ha entregado su alma, riquezas que, sin embargo, ha robado a otros. Puede ser comprado a un comerciante en Riga, Königsberg o Memel o también puede incubarlo uno mismo. Si se le trata mal, puede prender fuego a la casa. Se aparece a la gente bajo la forma de un gato negro o un gallo negro.

**Akasha y Devos:** Poderosas inteligencias de la luz. Son los guardianes del Reino de Éter y con ello del elemento que impregna todas las cosas. Éter es la Luz Divina, que fluye a través

de todas las cosas; es la sutil sustancia de las que se componen todas las cosas. Asimismo, de cada elemento existe también una forma etérea, son los cianotipos (la sustancia primordial), según los cuales se establecen los equivalentes materiales. Los universos de la luz son una reproducción perfecta del universo divino. Akasha y Devos fueron mencionados por primera vez por la Sociedad teosófica y se les asocia a la doctrina de la iluminación.

**Akerbeltz:** Espíritu vasco de las cuevas que tiene el aspecto de un macho cabrío. Es el guardián de los rebaños. Tiene el poder de traer epidemias, así como de sanar a los animales de los rebaños afectados por epidemias.

**Alarabi:** Espíritu vasco de las montañas. Se presenta bajo la forma humana, aunque con un solo ojo en la frente, una única pierna y un pie con la planta redonda.

**Alfigg:** Pertenece al género de los enanos (*véase* Berlingr).

**Alfrauen:** Espíritus femeninos de las montañas originarios de Carintia en Austria, que deambulan por las zonas rocosas lamentándose. Aquel que las agasaja con comida es recompensado por ellas, encontrando llenas de plata y oro las fuentes donde les han servido los alimentos.

**Alisanus:** Dios-árbol de la mitología celta. Todos los serbales están bajo su cuidado

**Alk:** Espíritu maligno armenio capaz de infligir daños tanto en los que aún no han nacido, y como en los recién nacidos.

**Alke:** Nombre de una charca localizada en Alfhausen (Westfalia) cuyos habitantes reciben también el nombre de Alke y se encargan de vigilar la charca. Bajo el aspecto de una rueda en llamas, de un árbol o de un dragón persiguen a aquellos que la perturban.

**Allrays ('todo rayos' en inglés):** Devas (ángel de la naturaleza) de las cumbres. Forman ejércitos de seres inteligentes que dirigen y gobiernan toda una zona gracias a su espiritualidad. Desde las cumbres más altas de las montañas derraman sus bendiciones, llenas de luz.

**Allsees ('todo lo ven' en inglés):** Señores de los Devas. Están por encima de los Allrays. El símbolo de los Allsees es un ojo. Son los adeptos del sol y transforman la luz cósmica para que tenga efectos sobre la tierra.

**Alp:** Nombre que reciben los elfos de la tradición anglosajona y escandinava; una mezcla entre elfos y enanos (*véase también* Elfen, Schwarzalben). Esta definición engloba una multitud de criaturas diferentes pertenecientes al reino de la Tierra, del Aire y del Fuego, que se encuentran en todos los países y culturas bajo diferentes aspectos y especies.



**Alp y Druckgeist:** Extenso grupo compuesto por espíritus y demonios parecidos a los duendes y descritos en diversas creencias populares. Se pueden encontrar tanto en la naturaleza como en los sueños o en habitaciones. Pueden ser tanto demonios que actúan por su cuenta como almas errantes de personas fallecidas, no se conoce una distinción exacta. En la naturaleza, se les puede encontrar a menudo en lugares deteriorados y contaminados. Se pegan a las personas para aterrorizarlas. También se dedican a asustar a la gente en sus sueños y pueden moverse a hurtadillas por las casas y atormentar a sus habitantes. Hasta que son redimidos, reciben directamente su energía de un lugar concreto. Persiguen a las personas, pero lo hacen también a manera de «con-



ciencia o recordatorio» de su propia sombra y de su parte espiritual todavía por salvar. Hacen esto sin piedad, hasta que la persona está dispuesta a enfrentarse a esa sombra. Pueden mostrarse bajo muchas formas y del mismo modo pueden cambiar su aspecto en cuestión de segundos. A menudo adoptan la apariencia de un animal –la mayoría de las veces de pelo hirsuto y desgreñado–, de gato con rostro humano peludo, como perro negro, mono, zorro, caballo de ojos llameantes, gallina negra, urraca, pequeños animales de aspecto viscoso como serpientes con ojos como brasas, sapos, cerdo blanco, como mosca o como un ratón con rayas de color rojo alrededor del cuello, o como una mariposa de color gris... O pueden adoptar también forma humana apareciendo como una dama de negro o una anciana de larga nariz, grandes ojos y manos heladas, que lleva un pesado cubo en sus brazos, de largos cabellos, con anchos pies de sapo heptagonales y aplastados. O también puede tener el aspecto de un feo hombrecillo de cabeza gorda, inquietantes ojos saltones, sin espalda o jorobado, la mayoría de las veces vestido de gris o rojo. Asimismo, como un soldado de aspecto indefinido o como una fea criatura cabezona, sin brazos ni piernas, de pechos fofos y pesados, con cuerpo sin huesos, de aspecto débil y humedad repugnante. Otras cosas por las que se puede reconocer a un Alp o Druckgeist son: una manta vieja de aspecto áspero, ruidos como cuando alguien arrastra algo por el suelo o como el ruido que hace un saco empapado al caer, pasos pesados y torpes, un ovillo de lana que rueda por la habitación, una niebla blanca, una corriente de aire, un olor desagradable. Puede rodar por una habitación, pasar a través del ojo de las cerraduras; para ello desparrama sus intestinos fuera del vientre para poder así hacerse más delgado. También puede contraerse hasta formar un ovillo o, por el contrario, dilatarse enormemente.

**Alperer:** Otro nombre que recibe esta criatura es elfo salvaje. Aparece en algunas regiones bajo el aspecto de un horrible perro de cola de fuego o como dragón volador que vomita fuego por la boca. Es probable que su aparición esté relacionada con la lluvia de estrellas fugaces. Trae el mensaje de que se recogerá aquello que se siembre. Nos recuerda la existencia del Mal, la retorcida carga interior, y que los hechos reprobables se pagan. Al Alperer se le puede encontrar por la región del Tirol, en el día de San Miguel (Michaelstag, 29 de septiembre) durante el cual, disfrazado como un muchacho con máscara y con una piel de animal, corre de un lado a otro para recordarnos la existencia del Mal.

**Alpgeister, Almgeister:** A esta especie pertenecen los espíritus germánicos llamados Alm- o Alpenbütz, Hüttlabuth, Novabutz, Alperer, Alpmueterlie, etc. Reciben el nombre de las montañas donde habitan. Durante el verano habitan en las zonas rocosas y los bosques, y en otoño recorren los refugios de montaña hasta el regreso de la gente en primavera. Se aparecen solos o en grupo, bajo la forma de animales típicos de la montaña tales como gatos, caballos o toros con ojos de fuego. Pueden hacerse muy diminutos y también pueden mostrar unas dimensiones sobrenaturales. Ocasionalmente presentan un único ojo en la frente. Al igual que los duendes, realizan a menudo tareas de pastoreo: se encargan de ordeñar a los animales, hacen mantequilla y queso y al mismo tiempo arman jaleo con los cubos de la leche, silban, cantan a la tirolesa y arman un gran escándalo. Son cordiales con las personas y les ayudan siempre y cuando no se les irrite, provoque, ofenda o fastidie. En tal caso, pueden volverse malvados y castigarlos de una manera terrible.

**Alphur:** Espíritu servicial del elemento mágico del Fuego. Si aquel que invoca a este espíritu no tiene los conocimientos necesarios, es habitual que el espíritu le juegue una mala pasada.



**Alrinach:** Espíritus femeninos del tiempo. Pertenecen a una incontable especie maligna de demonios asociados con los elementos Aire y Agua. Flotan sobre lagos, estanques y pueden provocar tempestades, terremotos, granizadas y aguaceros, hacer zozobrar barcos y desatar los caprichos del tiempo. Cuando se muestra, adopta un feroz aspecto femenino. En antiguos rituales de magia y conjuros se refieren a los *Alrinach* como los espíritus del agua del Oeste.

**Alseidas:** Ninfas de los bosques que se ocupan de regular el equilibrio de las aguas y el curso de las mismas (*véase* Dríadas).

**Altfvater, Älterlein, Altmännchen, De Oude Man, Le petit Viellard:** Demonios que traen y se llevan enfermedades infantiles. Los niños que son acometidos por estos demonios adquieren un aspecto ajado y demacrado. Da la impresión de que el niño ya no sea él mismo, que está poseídos por un Altvater, Altmännchen o por su hechicería. También reciben este nombre algunos lugares determinados donde habitan espíritus de las montañas. Los espíritus superiores de las montañas, de aspecto blanco y con barba larga o blanca reciben el nombre de Altvater. A menudo se aparecen en grupo, especialmente de tres. Aparecen repentinamente, con sus largos vestidos y barbas blancas, sentados alrededor de una mesa donde hay un libro abierto, en un aposento encantado que luego no puede encontrarse nunca más. Cuidan los tesoros y poseen la sabiduría, establecen el curso del destino y dirigen a las personas en los momentos decisivos de sus vidas. Pueden lanzar maldiciones, así como enviar y también curar enfermedades. Puedes encontrártelos durante sueños febriles y recibir su mensaje.

**Altmütter:** Todavía hoy en día en Bohemia se refieren a las nubes de esta manera. Si se levanta una tormenta, allí dicen que: «las Altmütter se levantan». Entre los cuentos bohemios se encuentran relatos sobre las Altermütterchen, las tres viejecitas blancas/sabias del destino.

**Alven:** Hadas propias de la región de los Países Bajos, que pertenecen al Reino del Aire y del Agua y que habitan principalmente en ríos y otras aguas. Se ocupan de conducir las corrientes curativas hasta las aguas y confieren al paisaje su atractivo encanto. Son invisibles y sólo se muestran por las noches, ya que son nocturnas. Habitan en los llamados Alvinnenhügeln (colinas de Alvinnen) y en pequeños terraplenes.



**Amaltea:** Ninfa griega que amamantó en Creta al dios Zeus recién nacido. El padre de los dioses, en agradecimiento la puso en el cielo como la estrella «Capella» (*cabra* en latín). Su cuerno roto fue llenado copiosamente con frutas y coronado con flores: es el Cuerno de la Abundancia o *Cornu copiae* (cornucopia).

**Amasol:** Señor del Elemento Agua. Su nombre aparece en antiguos libros de magia. Es invocado, por ejemplo, en cuestiones relacionadas con la influencia sobre los sentimientos (magia amorosa).

**Ammit:** Demonio femenino egipcio, que como «Devoradora de los Muertos» espera a sus víctimas en el Inframundo. Dependiendo del resultado del juicio, devora al malvado. Se la representa con cabeza de cocodrilo y cuerpo mitad de felino, mitad de hipopótamo.

**Amue:** Señor del elemento Agua, espíritu de la magia de la naturaleza. Es invocado para cuestiones relacionadas con la elaboración de tinturas.

**Amzophul:** Señor del elemento Fuego. Es invocado en viejas fórmulas mágicas para cuestiones relacionadas con la transmisión de energía.

**Andwari:** Enano del mito de los Nibelungos. Su nombre significa «el que lo abarca todo». Lanzó una maldición sobre el anillo (el anillo de los Nibelungos), parte del tesoro de los Nibelungos que custodiaba el dragón Fafnir.

**Anfítrita:** Ninfa griega del mar. Existen algunas historias acerca de ella en la mitología griega, entre otras la que relata cómo huyó justo antes de su boda con Poseidón (dios griego del mar), pero un delfín la trajo de vuelta. El delfín fue colocado en el cielo en forma de constelación. Viaja sobre las olas como Señora de los Mares, montada en una carroza en forma de concha y acompañada por Nereidas.

**Ángeles de la Naturaleza:** Sirven incondicionalmente a todos los seres vivientes de este planeta. Sobre los poderosos querubines y serafines, y por encima de los arcángeles, ángeles, Devas, hadas y Formbauer (constructores de formas), hasta sobre las más pequeñas unidades serviciales de lo divino, la Luz cósmica se derrama como una corriente invisible, desde arriba hacia abajo. Los ángeles de la Naturaleza que se presentan bajo las más diversas formas, tamaños y aspectos sirven a solas a la Luz de la Voluntad Divina, enviándola a todas las formas de vida para procurarles el despliegue y el desarrollo y llevarlas hasta la perfección. Todo el crecimiento de este planeta, a cuya Naturaleza sirven, se encuentra bajo la custodia de los ángeles. A fin de aclarar las variadas obligaciones de los ángeles de la Naturaleza, he aquí un par de ejemplos: los Airwee son ángeles superiores del Reino del Aire, encargados de supervisar la atmósfera y el tiempo meteorológico. Los Allsees son ángeles superiores que sirven al Reino de la Tierra y al elemento Tierra; habitan en regiones montañosas y velan por zonas grandes y lejanas. Los Aqui son ángeles superiores que se ocupan del Reino de los Animales; preparan a los animales de escalas superiores de la evolución. Aparte de estos, existen todavía innumerables clases de ángeles, que, por ejemplo, se ocupan de los fenómenos de la naturaleza como los arcos iris, la aurora, la puesta de sol, la aurora boreal (*Aurora borealis*), los espejismos, los juegos de colores cósmicos, el día y la noche, el cambio de la naturaleza del tiempo y de las mareas. La tarea principal de los ángeles de la Naturaleza consiste en desarrollar sobre la Tierra el perfecto plan divino, almacenar, supervisar y proteger todo lo que se halla bajo su luz.



**Anguana, Agana, Enguana, Guana, Gana:** Las Anguana son demonios femeninos de naturaleza benigna, de cabello rubio, en parte hermosas y jóvenes, y en parte viejas y arrugadas. En algunas regiones se las representa cojas o con una pata de cabra. Se las puede ver principalmente en las regiones de Italia y, por lo general, al amanecer o al atardecer. Fueron excomulgadas por el Concilio de Trento (1545–1563) para que cesaran en sus apariciones nocturnas. Habitan en fuentes y arroyos, en cuevas y en los alrededores de aguas. Lavan los hilos que han tejido anteriormente. Su bendición trae suerte. Atraen la desgracia sobre aquél que las ofende: resulta totalmente imperdonable llamarla «Anguana pe de ciura» (Anguana con pata de cabra). A menudo hacen regalos de carácter infinito a aquellos que se ganan su simpatía, por ejemplo, el hilo que nunca se acaba, una cesta llena de comestibles que vuelve a rellenarse, tela que se renueva continuamente... A veces se unen a algún hombre, el cual jamás deberá tocar su cabello.

**Animales del Reino Mágico:** A la gente pequeña y los Reinos Mágicos que están compuestos por el Mundo Superior de la luz, el mundo Intermedio y el Inframundo, nos ponen en estrecho contacto con el Reino de los Animales. Los seres de la naturaleza

son los mediadores entre todos los seres vivos y la naturaleza. Protegen el reino de los animales y establecen con los animales un contacto que para nosotros resulta aún insólito. Aquel que se sumerge en el Reino de los Seres de la Naturaleza, puede cabalgar a lomos de las mariposas, entender el lenguaje de los pájaros, bucear montado sobre el lomo de un pez en los mundos bajo el agua. Puede ver pequeñas hadas que cabalgan a lomos de diminutos caballos blancos. Puede ver ratones y escarabajos que llevan en sus espaldas las riquezas de la tierra y que son conducidos por un enano. Vive también la experiencia de ver hablar a las hormigas. Conoce a muchos animales y todos ellos llevan a cabo tareas puntuales y personifican determinadas características. Así, los pájaros, ratones y conejos blancos y otros animales del mismo color se consideran mensajeros de los reinos de la luz y son una maravilla. También son los que indican el camino a aquellos que están en su búsqueda. Los peces dorados traen bendiciones y riqueza. Las ranas que llevan una corona anuncian la redención. Los pájaros plateados y dorados desvelan secretos. Los animales de color negro prometen infortunio, aunque a veces también fortuna. Los cuervos parlantes revelan antiguas fórmulas mágicas. Las tortugas y las lechuzas simbolizan la sabiduría antigua y ancestral. Los gatos con botas o los ratones con zapatos rojos anuncian un resurgimiento. Las serpientes que llevan coronas representan al mismo tiempo peligro, seducción e intensa curación. Los caballos blancos, rojos y negros –los tres colores de la diosa de tres facetas– actúan de acompañantes en las revelaciones. Los guardianes, dragones y poderosos monstruos exigen una última prueba de nosotros, antes de permitirnos la entrada al Otro Mundo. Los animales del reino mágico ponen en manos de los seres humanos útiles objetos; les susurran al oído las soluciones de los acertijos; les llevan al reino de la gente pequeña; les mandan tareas que cumplir y los ponen a prueba, prestándoles su ayuda para resolver problemas aparentemente imposibles de resolver en el menor tiempo posible. // Los animales de nuestro entorno cotidiano nos parecen insólitamente llenos de vida y significativos cuando nos abren las puertas de los reinos mágicos. En algunas ocasiones aparecen también los seres que conocemos a través de mitos y leyendas: podemos ver pacer a los unicornios; Pegaso nos espera para llevarnos a los mundos superiores; la esfinge nos formula una adivinanza vital; nos encontramos con el grifo y experimentamos su magia y su fuerza, que nos puede proteger o dar caza; se aparece el fénix sabemos que una profunda transformación es inminente; los centauros, medio caballos o burros y medio hombres nos imparten alguna enseñanza y nos conducen hasta el reino de las energías.



// Los animales de los mundos superiores son por lo general de color blanco, oro o plata, brillan, resplandecen, relucen, deslumbran y llevan un símbolo del Mundo Superior (por ejemplo una corona, un cetro o piedras preciosas). Los animales de los reinos intermedios se muestran en todos los colores y actúan de manera real; en determinados momentos conceden a los seres humanos fuerza y poder y les acompañan. Pueden llevar consigo objetos mágicos (polvos mágicos, polvos para volar, capas de camuflaje, botas que recorren millas, anillos y amuletos, entre otros). Los animales del Inframundo son por lo general negros, oscuros, rojos, naranjas, de colores flamígeros y se distinguen por su atributos correspondientes (garras, dientes que desgarran, cuernos, pinchos… ). Muestran a los seres humanos su fuerza oculta y sus sombras. Además, existen todo tipo de enigmáticos animales híbridos de los mundos con tareas especiales. // Los animales de los reinos mágicos muestran los caminos

a las almas. También se les describe como animales espirituales y del oráculo. Antiguamente se transmitían mensajes a través de los animales, por ejemplo a través de la oveja de un templo. Aquel que se abre a los animales puede comprender los mensajes que transmiten desde el Otro Mundo. De esta forma, la persona puede llegar a encontrar nuevamente el acceso a una parte de su intuición vital innata, que a menudo permanece enterrada en el fondo de su ser desde los días de su infancia. La gente pequeña, que vela por las fuerzas de los animales, enseña a los seres humanos a entender a los animales tanto de nuevas como de las antiguas especies.

**Ankou:** Según la tradición bretona, es la muerte personificada. El primer muerto del año es satanizado y recibe el nombre de Ankou, el espíritu del cementerio. Como tal, debe velar por el cementerio, protegerlo de los saqueadores de tumbas e intrusos indeseados y aparece como representante de los muertos.

**Anubis:** Guardián de las puertas del Inframundo en la cosmovisión egipcia. Pesa el corazón de los difuntos y acompaña a los muertos al Inframundo, donde ante el Tribunal de los Muertos lleva a cabo la función de pesar el corazón en la balanza. Frecuentemente se le representa como un perro o chacal negros que yacen, la mayoría de las veces acostado sobre un arca o como un hombre con cabeza de chacal, Ankh (cruz egipcia) y báculo en mano.



**Aoibhell:** Hada femenina que profetiza y que antaño podía encontrarse en Craig Liath en Irlanda. Podía hacer invisibles a las personas, advertirlas y algunas cosas más. Aquel que oía cómo realizaba sus hechizos era consagrado a la muerte.

**Aphtiph:** Señor del elemento Fuego.

**Apilki:** Señor del elemento Aire. Se le invoca en rituales mágicos para cuestiones relacionadas con la influencia del poder mental.

**Aposto:** Señor del elemento Agua. Se le invoca para cuestiones relacionadas con el elemento Agua.

**Apsaras:** Especie de ninfas indias asociadas al elemento acuático. Apsara es un término del sánscrito que significa «caminando sobre el agua». Se las representa frecuentemente con una flor de loto en sus manos y son conocidas por su baile y sus artes seductoras. En los templos indios se las encuentra en innumerables representaciones.



**Aqui:** Ángeles de elevado nivel que se ocupan del reino animal. Cuidan del bienestar de los animales y dirigen y encauzan sus instintos.

**Aralez, Arlez:** Espíritu armenio benigno que recorre los campos de batalla, donde lame constantemente a los heridos, curándolos de esta manera. También puede resucitar a los soldados caídos con sus constantes lametones (*Yaralez* 'siempre lamiendo').

**Arawn:** Señor, príncipe y soberano de Annwn (*véase* Anderswelt). Procede del Reino de las Hadas y dispone de numerosos poderes y hechizos mágicos. Se le describe como un cazador vestido de gris que monta a lomos de un caballo gris que aparece de la nada.

**Arduinna:** Dio su nombre a las Ardenas y está considerada como la personificación de las montañas intensamente boscosas de los actuales Bélgica y Luxemburgo. Se la representa como madre ancestral que cabalga a lomos de un jabalí. Es responsable de todo lo que crece y se desarrolla en su territorio, las fuentes, los pastos, los animales... Si se

la valora, facilita a la gente carne, frutos del bosque, bayas, nueces, material duradero para la construcción de casas, hierbas curativas... Si se infringen sus preceptos, retira su ayuda o se venga de quienes la han ofendido, utilizando para ello toda la fuerza del bosque contra esta persona: deja que le ocurra un accidente o le envía animales salvajes...

**Aretusa:** Ninfa de las fuentes originaria de Pisa, en Elis. Cuando el dios Alfeo la perseguía, loco de amor, Aretusa rogó a la diosa Artemisa (diosa virgen griega de la caza y de la fertilidad) que la transformara en fuente. Así que fluyó bajo en mar hacia Sicilia para salir nuevamente a la luz en Siracusa. A consecuencia de ello, Alfeo se transformó a su vez en río (personificación del río del Peloponeso) para poder seguir a su amada bajo el mar.

**Argüi:** Espíritu nocturno vasco del monte Erino. Espíritu de los muertos, del País Vasco oriental.

**Arienes:** Pertenecen a la categoría de las hadas del aire. Vigilan toda la zona aérea en todos sus estratos. Les gusta trabajar en parejas, preferiblemente con su compañero/a sentimental. Son mucho más grandes que los hombres y nos superan en gracia, belleza, armonía y estatura.

**Ariphne:** Señora del elemento Agua.

**Arpías (del griego 'las que provocan la muerte'):** Espíritus de tiempo, seres de la naturaleza de la tormenta, de los huracanes y del viento repentino. Dejan que se originen tormentas y remolinos y llevan a los navegantes directos a la perdición. Son criaturas demoníacas, híbridos entre muchacha y pájaro que acaban con todo. El Aire, el Fuego y el Agua son sus elementos. Entre las arpías se encuentran Aello (Viento de tormenta), Okypete (Alas rápidas), Kelaino (Oscuridad) y Podarge (Pie veloz). Están emparentadas con las sirenas y las ayudan en sus asesinos propósitos, siendo las arpías más directas, activas y brutales en sus ataques.



**Asag:** Espíritu sumerio maligno. Su nombre significa «aquel que golpea el brazo». Deja secar los pozos y provoca enfermedades.

**Asno de la cerveza:** Aparición parecida a los duendes, con forma de animal. Por lo general, aparece bajo el aspecto de un burro de tres o cuatro patas. Se conoce en Turingia, Sajonia y en Voigtland. En esos lugares se dice que acecha a los borrachos, pero también visita fondas para beberse la cerveza de los huéspedes. Trabaja en la casa y en la granja, pero exige cada noche su vaso de cerveza. Alborota y se vuelve desagradable si se le priva de él. Un encuentro con el asno de la cerveza puede provocar hinchazón en la cara, fiebre o incluso la muerte.

**Aspirites:** Una de las categorías más altas entre las hadas, con un inmenso poder mental. Ejercen su poderosa influencia para luchar contra el fuego, el agua y las tormentas. Su poder no se limita únicamente a nuestro planeta Tierra, si no que se extiende también a otros planetas del Universo, desde donde conducen hasta la Tierra las corrientes planetarias. Combaten también enfermedades graves.



**Asrai:** Diminutas hadas femeninas acuáticas, que, como gotitas o pequeños jirones de niebla, bailan y flotan sobre el agua. En cuanto se exponen a la luz directa del sol o si alguien intenta tocarlas, se transforman en charcos de agua.

**Assaku:** Demonio acadio maligno que provoca fiebre.

**Asuras:** En las Vedas, las sagradas escrituras religiosas de los hindúes, se las describe

como fuerzas negativas y destructivas con el aspecto de demonios, que luchan contra los Devas y las fuerzas de la luz.

**Atarrabi, Ondarrabio, Atarrabio:** Espíritu del tiempo vasco de carácter benigno.

**Athach:** En Inglaterra, reciben este nombre todos los monstruos, gigantes y criaturas desagradables que hacen inseguras las gargantas montañosas, los golfos y las cuevas.

**Atlaua:** Poderoso espíritu del agua indio al que los aztecas conocen con el sobrenombre de «el Señor de las Aguas». Ayuda a superar la dualidad Muerte y Vida.

**Aufhocker:** Espíritus nocturnos parecidos a los duendes y de naturaleza vampírica. Saltan sobre el hombro de aquellos que pasean de noche, les roban el aliento y les asustan. Por lo general, los encuentros con Aufhocker se producen en lugares relacionados con apariciones (sepulturas, senderos de los muertos, cementerios, lugares de juicios y asesinatos. Al principio, el excursionista se siente acompañado por una presencia que va creciendo de manera paulatina hasta alcanzar un tamaño sobrenatural y que finalmente le salta a la espalda. El excursionista queda como paralizado y al límite de su miedo; no puede girarse y siente un gran peso sobre sí. Sólo mediante influencia externa (luz, ladridos, palabras, campanas) o en algunos lugares determinados (fronteras, encrucijadas, puentes) abandona el Aufhocker a su víctima. A veces, los trastornos mentales severos, las enfermedades o incluso la muerte pueden ser consecuencia de un encuentro con un Aufhocker, puesto que éste priva a las personas de una parte de su energía vital.

**Aulkenzwerge:** Especie de enanos originarios de Emsland.

**Aumakua:** Espíritu protector hawaiano. Como caminantes de la noche, protegen de todo peligro a las almas de los muertos en su viaje hacia Hawaiki (*véase* el capítulo Andersreiche) y les dan la bienvenida. La barca a bordo de la cual hacen este viaje recibe el nombre de «Coco», «Cáscara» o «Arco iris».



**Aurboda:** Giganta germánica y esposa de Gymir.

**Aurgelmir:** Gigante acuático germánico que recibe el sobrenombre de «el aullador nacido de la arena».

**Avullushe:** Espíritu demoníaco albano que con su aliento es capaz de asfixiar a una persona (del término albano *Avulli* 'vapor').

**Ays:** Espíritu maligno armenio de la tempestad, que al penetrar en el cuerpo de una persona hace que ésta enferme mentalmente o incluso que se convierta en demonio. Es capaz de poseer totalmente a una persona (del término armenio *Ays* 'viento').

# B

**Baba, Baba Jaga:** Originariamente, hada de origen húngaro bondadosa y servicial que acompañaba a aquellas personas que estaban preparadas para pasar al Otro Mundo. Iniciaba especialmente a las mujeres en los poderes mágicos femeninos. Posteriormente fue degradada a la condición de inquietante bruja a la que se atribuían poderes mágicos y contra la que era necesario protegerse. En numerosos cuentos y viejas historias se la encuentra con el nombre de Baba Jaga. Sus atributos son cráneos y huesos humanos y una casa que se sostiene sobre una pata de gallo y que puede girar y moverse.



**Balor:** Gigante celta de un solo ojo cuya mirada implica la muerte. Por esta razón, por lo general mantiene su ojo cerrado. Lug, el dios del sol mató a Balor, lanzándole una piedra mientras le mantenía el párpado abierto.

**Banaidja:** Ser ancestral de origen australiano que entregó sus diseños totémicos a los miembros de una tribu determinada, iniciándoles más tarde en unos ritos concretos. Después, sería asesinado por los que dudaron de él. Su efigie es revelada durante la celebración de los ritos de iniciación.

**Banshee, Bean Si (gaélico), Bean-Nighe (escocés):** Nombre céltico-germánico que reciben las hadas femeninas y que significa «mujer de la colina de las hadas». Es una de las hadas célticas más conocidas. Se aparece bajo el aspecto de una «pequeña anciana» vestida de blanco o rojo, en ocasiones llevando calzado de color rojo. Su magnífica cabellera puede ser dorada, blanca, castaña o roja, pero, por lo general, es larga y suelta, con un adorno de oro o de plata. En épocas precristianas se la tenía por la maternal diosa protectora del territorio y la tribu. Se le aparece a su clan como hada de la muerte, que anuncia con sus gritos. Sus gritos, que ponen los pelos de punta y que dejan traslucir su inmensa soledad, los entona por lo general tres veces y, en ocasiones, durante toda la noche. De esta manera, anuncia la muerte de alguno de los miembros del clan, que por ejemplo puede estar luchando en alguna batalla en países lejanos o puede estar de viaje. Cuando trae buenas nuevas adopta el aspecto de una mujer joven y hermosa vestida elegantemente. Pero de nuevo adopta el aspecto de una vieja encorvada cubierta con una mortaja, cuando tiene que comunicar malas noticias. En los High Lands escoceses, donde también se la conoce con el nombre de «Ban caointe» («aquella que se lamenta»), aparece junto a un río o fiordo, bajo el aspecto de una mujer que lava la ropa ensangrentada de aquel que está destinado a morir. Dentro de este contexto, se la describe fea, con un único agujero en la nariz, pechos colgantes y dientes prominentes. Nadie puede entender su lenguaje. Cuando adopta la forma de algún animal, suele elegir la de cuervo o corneja. En Irlanda, casi cada familia tiene su propia Bansheee. También en relación con las Banshees existe el Carruaje de la Muerte: un vehículo transparente que tanto puede llevar un cochero sin cabeza como puede estar tirado por caballos blancos sin cabeza. Si alguien abre o toca el carruaje, recibe un aluvión de sangre en la cara. Cuando aparece el Carruaje de la Muerte, aquel miembro de la familia que lo ve está destinado a morir.



**Bardhat:** Telfos albaneses y criaturas de la niebla que habitan bajo tierra como blancas muchachas. Cuando un jinete se cae de su caballo se suele decir que «su caballo ha pisado a una Bardhat».

**Barguest:** Demonio de la Naturaleza originario de Escocia que la mayoría de las veces aparece bajo el aspecto de un sarnoso perro negro con cuernos, grandes garras y rojos ojos de fuego.

**Basajaun:** Espíritu vasco del bosque de naturaleza benigna. Señor del Bosque y de todas las criaturas que habitan en sus profundidades o que viven en cuevas ubicadas en lo alto. Allí donde él está presente, ningún lobo se atreve a atacar a un rebaño. Avisa con gritos a los pastores de las montañas de que se acerca un temporal. Instruyó a la gente en el cultivo del cereal y en el oficio de la herrería.

**Basilisco (del griego *basilikos* 'pequeño rey'):** Al basilisco se le representa como una serpiente alada con cabeza y patas de gallo. El basilisco nace cuando un gallo negro pone un huevo que luego es incubado por una serpiente o un sapo. Se le puede encontrar en sótanos, pozos, cuevas, tuberías y conductos, donde custodia tesoros. Su aliento es venenoso y su mirada mata en el acto. La comadreja puede matarle. Se puede eliminar al basilisco sosteniendo un espejo frente a él. La idea de este fabuloso ser híbrido tiene su origen en Oriente. Es conocido en Libia pero también en Egipto. Según la Biblia, se trata de un maligno rey-serpiente. En Occidente, la primera alusión a esta criatura se remonta a los años 1908-1179 y la hizo Hildegard von Bingen. En el año 1474, el Consejo de Basilea condenó a muerte a un gallo de once años de edad que supuestamente había puesto un huevo. Fue decapitado, su cuerpo quemado y el huevo se arrojó al fuego. Los procesos a animales se llevaban a cabo cuando el comportamiento de un animal parecía contra natura, ya que se veía en ello la obra del Maligno. En el lenguaje alegórico de los alquimistas, el basilisco representa la Piedra Filosofal.



**Be Find:** Hada irlandesa llamada «Dama Blanca», que ayuda a la gente de forma bondadosa y compasiva. Se supone que antiguamente debía haber sido una de las Diosas Madre. Más tarde fue considerada el hada que lleva la Luz y la curación a los Hombres cuando el destino lo prevé de este modo.



**Befana:** Espíritu demoníaco que puede verse a mediados del invierno vagando sin descanso en las frías noches invernales. Dependiendo de la vida que ha llevado una persona, le hace regalos o la castiga. Los regalos son dones, buenos augurios para el año próximo. Promete pareja, consuelo, ayuda, buenas cosechas y castiga con enfermedad, golpes del destino y mala suerte.

**Belcebú:** Señor de los Demonios. Es el diablo con aspecto de macho cabrío, que vaga cometiendo sus excesos. La parte principal de su nombre es «Baal». Por este nombre se conoce en el Antiguo Testamento (2 Reyes 1, 2) a la divinidad de una ciudad de los filisteos. Etimológicamente, el nombre Baal-Zebub significa 'El Señor de las Moscas' y en los Textos Rabínicos se le describe como el 'Señor del Estercolero'. Cuando el cristianismo se introdujo en Europa, Baal se convirtió en el poder adversario del Señor, para dedicarse a atormentar a las buenas almas a las que inducía a poner en práctica actos oscuros.

**Bercht, Percht, Berchta, Butzenbercht, Eisenberta:** Percht deriva del antiguo término del alto alemán *perhat* que significa brillante, radiante. Se le conoce desde el Tirol hasta la Baja Austria, en Estiria, Baviera, y en la Alta y Media Franconia. En otras regiones se le conoce como Señora Holle, Señora Gode, Señora Hake, Luzia, Pudelmutter, Stampa, entre otros. Bercht es una mujer-demonio

de las almas muy antigua, venerada y temida desde hace ya cientos de años. Puede mostrarse como una aparición clara, bella y muy cordial o puede adoptar un aspecto oscuro y espeluznante. Como líder de un grupo de demonios, vaga de aquí para allá en las frías noches invernales. Bajo su protección y como séquito pueden verse a menudo niños que han fallecido sin ser bautizados, o muertos. Se asoma por las ventanas para curiosear. Raja de arriba abajo con un cuchillo a las criadas perezosas y las rellena luego con desperdicios. A las criadas trabajadoras, sin embargo, las obsequia con dones especiales. Verifica que se mantengan las leyes del universo. La gente prepara comida para la Bercht, que dejan en el exterior. En diversas regiones se celebran todavía desfiles, bailes y juegos tradicionales donde se escenifican sus poderes.

**Berg- y Birgstutze:** Una serpiente con patas y otras inquietantes características. Custodia una parte de la sabiduría mágica de la Tierra.

**Bergelmir:** Gigante acuático germánico. Su nombre significa 'el que ruge en la montaña'.

**Berlingr:** Denominación nórdica para 'viga corta'. Berlingr, también llamado Dvergr, junto con Alfigg, Dvalinn y Grerr, pertenece a la especie de los enanos. Fueron los cuatro orfebres que elaboraron el valioso collar Brisingamen de Freya (diosa nórdica de la fertilidad y de la primavera). Para conseguir este preciado collar, artísticamente elaborado, la diosa debía pasar una noche con cada uno de los enanos. Por orden de Odín (padre de los dioses nórdico), Loki (*véase* Loki) robó esta joya a Freya, aunque ella la recuperó poco después.

**Bestla:** Giganta ancestral de la mitología nórdica y diosa de los tejos, al igual que Madre Ancestral de las deidades. Es la madre de Odín.

**Bhagavantara:** Poderoso ser de la mitología hindú del Cielo, la Lluvia y del Trueno.

**Big Foot (Pie Grande):** Misteriosa raza de gigantes de un único pie que puede encontrarse en los Estados Unidos. Uno de estos gigantes de un solo pie habita en un bosque de pinos de las Montañas Rocosas. Tiene sólo una pierna y un enorme pie, que es sin embargo tan largo y ancho que si cuando llueve se tumba de espaldas manteniendo su pie en alto, no le toca ni una gota.

**Bimesschnitter, Pilwis, Pilfas, Willeweis, Bilweis, Bilmes/Bilwisschnitter:** Nombre que recibe un demonio de la Naturaleza muy complejo y en parte contradictorio. Originariamente su nombre deriva del de una diosa nórdica menos conocida, llamada Bil o Asin. Es la personificación de la luna en su fase menguante y representa los efectos de ésta sobre la naturaleza de la Tierra. En el transcurso del siglo XIII fue satanizada y pasó a considerarse como un ser intermedio entre espíritu maligno, bruja, demonio y hechicero para convertirse finalmente en un demonio maligno. Se la conoce como espíritu del grano perjudicial; como el Bilwissschitter al que se atribuyen las hileras de paja colocadas en forma de rayas, y también como demonio del viento que arruina las cosechas. También puede provocar reuma u otras dolencias, como lumbago.

**Bisterk Ding:** Demonio que, según las creencias de los habitantes de Helgoland, surge de las aguas, se esconde en los rincones de los graneros o se echa a lo largo de los escalones de las escaleras cuando alguien ha sufrido un accidente en el mar. Según la creencia popular, cuando en Helgoland alguien se ve afectado por alguna desgracia se dice que «el Bisterk Ding estaba en camino». Se le describe como un monstruo negro con un pelaje como de lana de oveja y ojos grandes como platos que se desplaza rodando.

**Blodeuedd:** Mujer de las flores celta. Brinda protección y fuerza si se ha de entrar en contacto con el Más Allá.

**Bögg:** Aparición de origen alemán.

**Bokert:** Espíritu del invierno del Eifel que debe ser cazado y quemado para que pueda llegar la primavera. Antiguamente se le representaba simbólicamente como un muñeco de paja que se quemaba en un lugar público.

**Bölimann:** *Poltergeist* y hombre del saco. Originariamente era descrito como un demonio del grano que acechaba a los niños en los campos de cereales para asustarles y ahuyentarles. Por las noches también hace ruidos en las casas.

**Boobrie:** Criaturas de la Naturaleza conocidas en Irlanda, Escocia e Inglaterra. Entre otros, se les describe como gigantescas aves acuáticas, como perros blancos como la nieve con orejas rojas, o como truchas con escamas de plata, o salmones. A través de ellas, se puede conocer la sabiduría de «el Otro Mundo».

**Boreas:** Viento y espíritu de la tormenta. La fuerza motriz del elemento Aire. La palabra Boreas tiene origen griego y significa 'aquél que llega de las montañas'. Originariamente era el nombre del dios del viento del fuerte y frío viento del nornordeste y de su séquito.



**Borggabe:** Dama blanca, mencionada en la mitología alemana. Habita en cuevas y ayuda con dinero y cereales a aquellas personas necesitadas, si se la aprecia y se la llama.

**Borr, Burr:** Gigante ancestral de la mitología germánica y padre ancestral de las divinidades. Es el esposo de la gigante Bestla.

**Böycherlbären:** Hombre salvaje que se dedica a asustar niños en el Alto Palatinado. Su pelo es hirsuto como el de un oso.

**Brazalete de serpiente:** Conocida en Suecia. Forma un anillo mordiéndose la cola. Puede saltar y mata todo aquello que se encuentra en su camino.



**Brownies:** Grupo de seres de la Naturaleza que pertenecen a la «gente pequeña» y que son conocidos en Irlanda, Inglaterra y Escocia.

**Bruja de la leche, brujas menguantes:** Al contrario que los demonios de la vegetación, ladrones de leche –aunque por lo general bondadosos– que codician la leche, las brujas de la leche se manifiestan como demonios malignos. Su aparición trae infortunio. Pueden provocar hechizos dañinos, atacar a las vacas y extraerles la leche.

**Brujas:** Espíritus y mujeres que dominan habilidades especiales y que pueden quedarse en espacios de tiempo entre los mundos y el Más Allá. Se las encuentra tanto entre los seres de la Naturaleza como entre los seres humanos. Son las mediadoras, las «cambiantes» y las señoras de las fuerzas de la naturaleza.

**Brunnenholde:** Pertenecen al grupo de los elben acuáticos y cuidan los pozos.

**Budiel:** Ángel de la Naturaleza, responsable del crecimiento y la evolución de cada uno de los animales.

**Búho:** Animal del reino mágico. Gnomos, gnomidas y espíritus del bosque entre otros, adoptan a menudo el aspecto de búhos. El búho se considera el animal de las brujas, magos y más tarde también del diablo. Es un animal del oráculo, sus gritos anuncian la muerte. Los gritos de búho también pueden anunciar el



nacimiento de un bebé o gran fortuna. Si aparece o chilla durante el día, significa que hay fuego. Como profeta del tiempo, la mayoría de las veces anuncia lluvia o un cambio brusco del tiempo. A menudo es mensajero, anuncia y profetiza con un enorme grado de acierto.

**Buko:** Espíritu del hogar benigno y solícito de la Baja Alemania. Le encantan los niños y protege a los habitantes de la casa.

**Bukura e detit:** «La hermosa de los Mares». Poderosa y solícita hada originaria de Albania. Es hermana de Bukura e dheut.

**Bukura e dheut:** «La hermosa de la Tierra». Poderosa y solícita hada originaria de Albania. Durante el día está con su hermana Bukura e detit, «la hermosa de los Mares» y por la noche es transportada por el viento hasta las dependencias de su amado Tomor (una montaña de Albania y residencia de los dioses; Tomor es una divinidad superior, padre de todos los dioses y de los hombres, así como divinidad protectora de los campesinos).

**Bunadh na gcnoc:** Nombre con el que los irlandeses designan a «la gente pequeña».



**Buormen, husormen:** Espíritu noruego que habita en los hogares bajo el aspecto de una serpiente y que atrae todo tipo de suerte y bendiciones a una familia (*véase también* Serpiente).

**Bushyasta:** Demonio persa de la debilidad y la pereza de larga cabellera. Lucha contra la gente aplicada y trabajadora y por las mañanas hace lo que puede por persuadir a las personas que tienen que levantarse para que se queden en la cama.

**Bussemand:** Espíritu danés del invierno al que se ahuyenta por carnaval.

**Butas:** Nombre con el que los hindúes describen a los Seres Elementales.

**Butyakengo («el de muchos ojos«):** Antepasado y espíritu protector de los gitanos, que habita en el cuerpo de sus descendientes. Forma parte del espíritu de un antepasado fallecido, que pasa del padre al hijo mayor y de la madre a la hija mayor. Cuando una persona enferma, el espíritu abandona a su protegido saliendo por la oreja derecha. Si la persona sana, entrará de nuevo a través de la oreja izquierda.

**Butz, Baubutz, Bau, Bobe, Babo, Butzibau, Baubau, Butzemann Bibabutzemann, Boesman (duende):** Espíritu de la naturaleza parecido al duende y conocido en diversos lugares. Hay duendes del hogar, Tobelbutze, duendes de las pesadillas, duendecillos de los bosques, etc. Pueden adoptar el aspecto de enanitos, elfos o de cualquier tipo de duende y habitan en cualquier elemento. Se dedican a asustar a la gente generando golpes y ruidos. La palabra *Butz* deriva del término del alemán alto *bozen* que significa «golpear». Se dice que durante la época de Carnaval, es cuando se dedican a hacer de las suyas con mayor intensidad. El desfile de disfraces que se celebra por Carnaval también recibía antes el nombre de Butzenlauf o Butzengehen, «el desfile de los duendes». Se les ahuyenta para que la primavera y la luz puedan entrar y la Naturaleza pueda abrirse paso. Los duendes exigen para ello sus ofrendas y fiestas: tabaco, alcohol, bailes, cantos, alegría, de esta manera desatan así sus locos excesos, para los que son especialmente receptivos. «No te gires, que pasa el hombre del saco» (popular juego de niños).



# C

**Caballo:** Animal del Reino Mágico, por lo general del Mundo Superior. El caballo ha sido creado del viento. Está vinculado con el viento, las nubes y el cielo. Originariamente, era la forma de manifestación de una divinidad, que conducía a aquellos que estaban preparados a los reinos superiores, su reino. Los caballos están en contacto con los ángeles, elfos de la luz, los mensajeros de los dioses y los maestros, pero también con demonios y príncipes de los infiernos. Alrededor del caballo se arremolinan muchas familias de espíritus de la naturaleza para servirle. // Los caballos blancos y los caballos negros son los portadores de las figuras de la luz. Los caballos de colores (con manchas) son los acompañantes de los duendes y se les compra fácilmente diciendo: «Los necios y los petimetres cabalgan sobre caballos con manchas». Los caballos oscuros que resoplan salvajemente con ollares encendidos y ardientes ojos rojos son portadores de espíritus malignos, seres de las tormentas, demonios y guías de los muertos. Manchas blancas sobre la frente como estrellas, copos, llamitas, florecillas, rayas de anguila en el lomo, botines en las patas, son marcas de animales portadores de buena suerte y se consideran rasgos distintivos de especial belleza. Según los mitos árabes, el propio Alá tomó del caballo los símbolos de su frente como símbolos de gloria y fortuna. Las yeguas con botines altos se cree que son especialmente fértiles. Los caballos con una pata delantera o trasera con una cruz encima, se consideran peligrosos. // Los caballos viven en diversas formas y variantes, repartidos por todo el mundo. Se subdividen de numerosas maneras: existen caballos blancos que se subdividen a su vez en caballos blancos de plata, grises, negros, azules y rojos; además hay también caballos negros, pelirrojos, marrones... Estos cuatro colores principales del caballo se asociaban antiguamente a los cuatro elementos y a los cuatro humores. Los caballos blancos representan el flexible elemento del Agua y la flema, la pereza; los caballos negros son los representantes de la Tierra y se consideran melancólicos (melancólico = deprimido); los pelirrojos representan al elemento Fuego y el temperamento colérico e irascible; los marrones representan el Aire y el temperamento sanguíneo y despreocupado. // El caballo posee muchas características mágicas. Con sus ojos lo ve todo diez veces más grande y pueden ver hondamente en el futuro, pasado y presente. Es una individualidad mental y posee intensos poderes mentales como lealtad, valor, inteligencia, orgullo, alegría, tristeza que sabe expresar. Como animal de la verdad, puede reconocer en una persona los auténticos poderes. Puede resucitar a muertos con lo que ha estado profundamente unido en vida. Domina el idioma y puede aconsejar a su señor. Toma parte en la vida humana. Aparece para ayudar en la batalla contra la Oscuridad y el Mal. Posee poderes sobrenaturales: el primer salto le alzó de la tierra, el segundo le llevó a las puertas del infierno y de la muerte y el tercero a las puertas del cielo. El caballo rojo lleva hasta la tierra, el negro al Inframundo y al umbral de los muertos, el caballo blanco lleva hasta el cielo. El caballo es un animal que conduce y también un animal de tiro en el carro del sol. Hay caballos mágicos con ayuda de los cuales se pueden llevar a cabo maravillas. A las hadas se las ve mucho con unicornios y caballos blancos porque revitalizan de nuevo los paisajes con la dorada fuerza de los caballos. Las vírgenes y princesas se transforman a menudo en caballos blancos. Las tareas de



los caballos son complejas y se representan en muchos mitos, leyendas y narraciones de este mundo. // El caballo es un guía de la vida y los seres humanos deben escucharle, ya que puede profetizar. Cuando el caballo relincha en la oscuridad es que ve a la muerte. Un relincho continuo del caballo es una advertencia de una desgracia inminente. Cuando pierde una herradura en una ocasión especial (boda), anuncia infortunio. Soñar con caballos significa el regreso de un viaje. Si se sueña con un caballo marrón significa un admirador o un cliente. Aquel que sueña con un caballo blanco experimentará fortuna...

**Cabraca (también Kabrakan):** Gigante indio y demonio de los Terremotos de los mayas.

**Cacus (Caco):** Término derivado del griego *kakos* ('malo'). Caco era un gigante maligno que habitaba en una cueva del monte Aventino (Italia). Destruía todo aquello que había en su territorio. Un día robó una parte de los rebaños de bueyes de Hércules (héroe griego), por lo que el héroe lo mató a golpes.

**Caer Ibormeith:** Ser de naturaleza femenina y maravillosa belleza del Otro Mundo celta-germánico. Su nombre significa 'baya de tejo'. Cuenta con enormes poderes mágicos. Cada año, por Samhain (fiesta de Todos los Santos celta, el 1 de noviembre) se instala junto con sus 150 compañeras, bajo la forma de un cisne en el Lough Bel Draco (un lago de Irlanda). El héroe celta Oengus la vio aquel día y perdió la cabeza por ella. Cuando se la encontró de nuevo, se convirtió en cisne con ella para seguirla como su esposo hasta su residencia en el Otro Mundo.



**Caillech:** Según las tradiciones populares irlandesas y escocesas, la Caillech es una giganta fea y vieja que, en un abrir y cerrar de ojos, puede transformarse en una radiante y joven belleza. Caillech significa literalmente «la que se cubre con un velo», «la encapuchada». La Caillech tiene su origen en la Diosa Madre bajo cuyo aspecto viejo y demacrado acumula nuevas fuerzas para el ciclo regenerativo. La Caillech posee diversos poderes mágicos y somete a la gente a todo tipo de pruebas. Su festividad es el día de acción de gracias de la cosecha. Se pone su nombre a la última gavilla de cereal y a nadie le hace gracia atarla por temor a tener que dar de comer a la Caillech durante el invierno. Se dice que es la encargada de las lomas, lagos, montañas e islas y que los dólmenes, las agrupaciones de piedras, menhires dependen de ella. Se la venera en muchos lugares. En los siglos VIII y IX, un clérigo le pusó el nombre de «La monja de Beare» y, como tal, fue paulatinamente cayendo en el olvido. Pero hoy en día está volviendo poco a poco.

**Calíope:** «La armoniosa belleza», musa de la poesía épica, representada con los símbolos de una tablilla de cera y un estilete (*véase* Musas).

**Calipso:** Ninfa de la mitología griega que vivía en la isla de Ogiya. Su nombre significa 'la rescatadora'. Es una de las hijas del gigante Atlas y es hermana de las Pléyades. Rescató a Odiseo cuando éste naufragó, enamorándose de él y le alojó durante siete años. Finalmente, le ayudó a construir un nuevo barco con el que puedo emprender el regreso a casa.

**Camrosh:** Criatura persa con forma de pájaro que vive en el Árbol de la Vida. Protege a las tribus persas de las tribus forasteras.

**Caonteach:** Están emparentadas con las Banshees (*véase* Banshee), las hadas que pueden encontrarse en Irlanda, Inglaterra y Escocia. Son sin embargo aún más salvajes y magníficas que



éstas. Todas ellas van acompañadas de su séquito que tanto puede ser dócil y tierno como salvaje y atroz; son las perfectas «transformistas». Si alguien molesta a la Caonteach, ésta le golpea con una sábana empapada en las piernas, que luego se le pudren a la víctima.

**Carn Calva:** Viejo y cordial gigante de Cornualles (Inglaterra). Le encanta la gente y se alegra mucho de cualquier visita que reciba en su solitaria roca junto a la orilla del mar.

**Ceetka:** Ángel de la Naturaleza que vela por todos los habitantes de los mundos acuáticos.

**Céfiro:** Mensajero griego de la primavera y dios del húmedo y suave viento del Oeste.

**Céfiros:** Ángeles de la naturaleza. Cabalgan sobre los vientos e influyen en éstos. Estos seres están dotados de una elevada inteligencia. Una vez desarrollados, tienen una estatura de un metro y su cuerpo cambia de vez en cuando de color. Algunos de ellos aparecen brillantes, relucientes y cristalinos, mientras que a otros les gusta ser de color azul zafiro o adoptar los radiantes colores de la mañana –amarillo, rosa y naranja–. Poseen una naturaleza alegre y juguetona y viven muchos años. Son los bienhechores de las zonas que están bajo su custodia; las recargan de energía y neutralizan los campos de interferencias. No tienen ningún motivo bajo, ningún deseo egoísta ni voluntad personal y, sin embargo, tienen una individualidad única. Su función principal consiste en conducir y dirigir las radiaciones solares.

**Celebrant, Concelebrand:** El pez, como portador del mundo, es una idea muy extendida y antigua. Aparece en los mitos de la creación de muchos pueblos. En las tradiciones alemanas recibe el nombre de Celebrant o Concelebrand. Cuando el portador del mundo se mueve, se producen terremotos. Las personas que han establecido contacto con él a través del Otro Mundo podían interrogarle como si de un oráculo se tratara, sobre la importancia de la tierra. Si el pez se mostraba en una posición perpendicular, la respuesta era sí, si se mostraba una posición horizontal una desgracia era inminente.

**Centauro:** Ser fabuloso de la mitología griega con aspecto humano de cintura para arriba y de caballo de cintura para abajo. El centauro Quirón se ofreció como sustituto de Prometeo que permanecía encadenado desde hacía siglos en el Cáucaso. En agradecimiento, todavía hoy resplandece su constelación en el estrellado cielo del Sur.



**Ceraunus:** Soberano que gobierna sobre el Atlántico. Ceremonias muy especiales tales como la danza del sol, ceremonias de curación, entre otras. Confiere a los curanderos un fuerte poder.

**Cernunnos:** El Cornudo. Se le encuentra bajo diversas formas en toda Europa. En las representaciones de su imagen aparece por lo general sentado con las piernas cruzadas, lleva una cornamenta de ciervo y le acompaña una serpiente. Está vinculado con las fuerzas del crecimiento y de la fertilidad de la Tierra. Deja que los jugos suban de nuevo, confiriendo nueva vida a la Naturaleza. A través suyo se celebra el triunfo de la vida sobre la muerte. Está considerado asimismo el Señor de los animales. Durante la cristianización fue casi universalmente satanizado.



**Chac:** Divinidad india de la lluvia, el trueno y la tormenta, de larga nariz y dientes afilados, que porta una antorcha en su mano.

**Chagrin:** Demonio de los gitanos, que tortura a todo tipo de animales mientras duermen. Se le representa como un puercoespín amarillo.

**Charun:** Demonio de la Muerte etrusco del Inframundo. Es el guardián y el guía de los muertos en las entradas de los sepulcros, al igual que el torturador de los muertos en el Inframundo. A menudo se le representa con alas y con nariz ganchuda y puntiagudas orejas de animal. Su atributo es el martillo.

**Chedammu:** Dragón-serpiente que vive en el mar. Debido a su naturaleza voraz, causaba graves daños por doquier. Un día, Isthar volvía de Nínive con sus sirvientes músicos y bailarines y se encontró con él. Ella se presentó a Chedammu, que emergía desnudo del mar y él, fascinado, olvidó su voracidad y avidez para dejarse envolver por ella en una estimulante conversación.

**Chignomanush:** Así llaman los gitanos a los enanos. Se les describe como seres del tamaño de un pulgar, de género tanto masculino como femenino que habitan en agujeros y cuevas excavados en la tierra, donde custodian enormes tesoros. Si se les demuestra amor y se les presta atención, otorgan muy buena suerte y del mismo modo todo lo contrario. En invierno se cuelan a menudo en los establos para chupar la leche de las ubres de los animales. Es aconsejable dejarles cada noche un plato de leche.

**Chimaira (griego), Chimaera (latín), Chimäre (Quimera):** Monstruo del Inframundo de origen griego que arrojaba fuego por la boca. Se le describe como un híbrido entre serpiente, cabra y león de tres cabezas y es la personificación de la naturaleza volcánica en Licia.



**Chival (también Chual):** Infeliz espíritu maligno que se aparece en sueños para asustar a la gente, atormentarles y torturales.

**Chochano:** Espíritu de la Muerte para los gitanos. Al igual que un vampiro, es un No-Muerto que ha regresado a su cuerpo y asusta a los vivos por las noches.

**Chumbaba:** Demonio sumerio de la montaña.

**Ciervo:** Animal del reino mágico. El ciervo es uno de los seres mitológicos más antiguos. De su cornamenta gotean las fuentes. La mayoría de las veces se le considera un mensajero de los dioses, del Paraíso y de los jardines celestiales del reino de las hadas. Los reinos del Otro Mundo no quedan lejos de allí donde él aparece. Les pide a los seres humanos que entren de nuevo en estos reinos o por lo menos que sigan el camino que les lleva hasta ellos, empezando a seguir, de esta manera, el rastro de la senda de su alma. Los ciervos también guían a los seres humanos hasta los otros reinos, mundos superiores y las delicadas campiñas y reinos que se extienden entre los mundos y más allá del tiempo. Aquel que sueña con ciervos –los mensajeros de los reinos de la luz– será llamado a ponerse en camino hacia la senda de su alma. Les piden a las personas que le sigan, manteniendo cierta distancia. Una vez han atravesado la puerta que da a los reinos del Otro Mundo, los animales desaparecen dejando a las personas en manos de su destino. Si una vez allí son capaces de cumplir con su cometido y si su naturaleza es pura, pueden esperar gran fortuna, riquezas y bendiciones. Si su corazón está abierto, llevan a uno directamente hasta allí. Del mismo modo, los ciervos muestran el camino que conduce a la hija perdida, al paraíso perdido, a los recuerdos perdidos, las fuentes, los manantiales curativos, a las minas, los tesoros y a lugares



misteriosos de la naturaleza. //Los corzos y los ciervos están en contacto con los ángeles de orden superior, con los ángeles de la Naturaleza, ninfas, los dioses de la naturaleza, el pueblo salvaje, los elfos de la luz y enanos, las waldfrauen (mujeres del bosque), las brujas y especialmente con las hadas. Son los animales de las grandes diosas. Vírgenes, princesas y muchachas de extraordinaria belleza se transforman a menudo en ciervos y a la inversa // Existen ciervos blancos, ciervos con brillante cornamenta dorada sobre la que resplandecen luces, una cruz o algún otro símbolo del Mundo Superior. El ciervo negro se convierte en demonio y diablo. Aunque prevalece su naturaleza de la luz. Por lo general, el ciervo es rastreado y cazado por los demonios y seguidores del diablo. Por esta razón se mueve cautelosamente.

**Cilarae:** Ángel de la Naturaleza que dirige y gobierna a los seres del viento.

**Circe:** Ninfa griega y hechicera de la isla de Aiaia.

**Clío:** 'La que elogia', musa de la escritura histórica. Sus atributos son el rollo de papiro y el estilete (*véase* Musas).

**Clota:** Diosa-fuente del río Clyde (Gran Bretaña). Su nombre significa 'la lavandera divina'. Lava las camisas ensangrentadas de aquellos que están predestinados a caer en batalla o a morir al día siguiente.

**Clurican:** Especie de enanos de Irlanda cuyos miembros sienten una gran predilección por la bebida, se entregan a los juegos de azar y por hacer las apuestas más extrañas y con los que hay que andarse con cuidado. Por lo demás, apenas se diferencian de los Leprechaun (*véase* Leprechaun).

**Concubina ventis (la novia del viento):** Ser que pertenece al elemento Aire. En la mitología germánica se la describe como una bruja del tiempo y también como un ser que caza por el aire y azota a los espíritus del viento y de la tormenta. Cuando se origina un torbellino o una tormenta se debe lanzar dentro un cuchillo de druden consagrado (*véase* Drud). Si al caer el cuchillo está ensangrentado, eso quiere decir que se ha herido a la diablesa. En algunas leyendas se cuenta que, inmediatamente después, cae al suelo una mujer desnuda y el aire se calma. A menudo sucede que aquel que ha lanzado el cuchillo es llevado por la mujer del viento.

**Conductora del cristal:** El cristal es una de las formas más perfectas y antiguas del universo. La conductora del cristal dirige las corrientes cósmicas de fuerza hacia la Tierra y con ello orienta las fuerzas terrestres según el cosmos. Pertenece a los guardianes más antiguos de la creación y es un ser de la naturaleza que conduce, protege y ampara la pura forma cristalina de la tierra. Pertenece al mundo del Éter y se encuentra en el mismo nivel que algunos ángeles altamente poderosos. Bajo la protección de la conductora del cristal trabajan muchos seres.

**Cratti, Kratti:** Ser finlandés de la Naturaleza que acrecenta la riqueza y el bienestar.

**Crom Dubh:** (*véase* Dullahan).

**Cu Sith:** Se le conoce en Irlanda, Inglaterra y Escocia. Se le describe como una horrible criatura y sirve de perro guardián de unas determinadas zonas y lugares sagrados de los seres de la Naturaleza.

**Cuervo:** Animal del Reino Mágico. Los cuervos y las cornejas –eso se dice– eran al principio de un blanco brillante y hermoso. Primero con el diluvio y el fuego y luego a causa de la caída de la humanidad de la unidad con Dios, se quemaron y se volvieron de color negro. El cuervo se considera un



animal del crepúsculo, se encuentra al mismo tiempo asociado al sol y a la oscuridad, y por eso puede acompañar a los seres humanos en su recorrido por el mundo. Está en contacto con los ángeles, los elfos de la luz, los elfos de la oscuridad, los trols, brujas, magos, los seres que cambian de aspecto, demonios, entre otros. // El cuervo es portador de noticias de los mundos Superior, Intermedio e Inferior. Se considera un ser protector y también se le ve como animal de los muertos y de los antepasados, que transmiten mensajes de aquellos reinos en los que se encuentran. Los cuervos poseen conocimientos acerca de las cosas más maravillosas, ponen la antigua sabiduría al alcance de la mano y conocen conjuros secretos y fórmulas mágicas. Entienden el lenguaje de los seres más diversos de la tierra. Las brujas y los magos se transforman a menudo en cuervos y cornejas para poder viajar durante la noche protegidos y sin ser vistos. Los muertos que durante su vida fueron proscritos y malvados pueden adoptar el aspecto de un cuervo. El cuervo puede cambiar de aspecto y ser un animal espiritual. Otorga saber, sabiduría y guía en caminos insólitos. Puede hacerse invisible y predice la vida, la muerte y todo que hay entre ellas. Además, tiene poder sobre la vida y la muerte y anuncia el tiempo. Lucha valerosamente contra las fuerzas oscuras y vigila tesoros insospechados. // Ver un cuervo puede significar un buen inicio para un proyecto nuevo. Cuervos sobre la casa, anuncian riñas y peleas; si vuelan tres veces sobre la casa, algo se estropea; si están sentados durante un largo rato sobre el tejado, alguien va a ponerse enfermo. El graznido alto de un cuervo significa guerra, disgustos, e infortunio. Soñar con cuervos heridos o que lloran puede anunciar una pérdida, preocupaciones y hostilidad. Un cuervo feliz significa noticias insólitamente afortunadas.

**Culebra:** Dragón de España. Antaño, la culebra era una joven de belleza extraordinaria que se pasaba horas contemplando su reflejo en la superficie de una fuente y peinándose el cabello. Le advirtieron de que la ninfa de la fuente la hechizaría si sólo uno de sus cabellos caía en la fuente y encrespaba su superficie. Pero ella hizo caso omiso de las advertencias y un día ocurrió la desgracia. Como castigo, Culebra fue convertida en dragón por la guardiana de la fuente. Desde entonces, Culebra habita en una cueva junto al mar, cerca de una ciudad de Asturias, y espera que un caballero la encuentre hermosa tal y como es ahora, para que pueda volver a transformarse de nuevo en una muchacha.

**Cutdams:** Solícito espíritu árabe que sirve a las personas o las seduce, según el grado de madurez que haya alcanzado una persona.

# D

**Dafne:** Ninfa griega e hija del dios-río Peneios. Apolo la deseaba y la persiguió, pues era dulce y de maravillosa belleza. Ella pidió protección a los dioses y fue transformada en un laurel, que desde entonces está consagrado a Apolo.

**Daityas:** Grupo de demonios y titanes brahmánico-hinduístico que perturba la ofrenda de los sacrificios. Habitan en el Inframundo y son los enemigos de los Devas.

**Daitytas:** Nombre con el que los brahmanes designan a los espíritus elementales.

**Dames vertes/Dames blanches (damas verdes/damas blancas):** Dulces hadas que habitan principalmente en los bosques del Jura francés. Sus nombres significan hadas verdes y blancas, respectivamente. Las *dames vertes/blanches* usan su magia para proteger a las familias elegidas o a determinados miembros de una familia y ponen a prueba la fuerza de corazón de las personas. Ya han hecho despistar a más de un excursionista desconsiderado y cabeza hueca.



**Danaides:** Las cincuenta hijas de rey griego Danaos de Argos. Pertenecen al género de las criaturas de la Naturaleza de las ninfas. En principio, debían contraer matrimonio con los cincuenta hijos del rey Aigyptos, pero los asesinaron durante la noche de bodas. Por ello se las desterró al Inframundo, donde por toda la eternidad sacan agua de un barril sin fondo y cuidan del agua de unas jarras hechas añicos. En realidad deberían haber sido las guardianas de las fuentes y de los ríos y veneradas como tales.

**Dängelmännle, Dängelgeist:** En Suabia y Algoia, conocido espectro invisible. Pertenece al tipo de espíritu que provoca ruidos y por las tardes o por las noches deja oír su martilleo en el bosque o en la casa. Se oye como el tictac de un reloj de bolsillo o como cuando alguien afila una guadaña. Su golpeteo anuncia una muerte.

**Daoine Sidhe:** Hadas de las High Lands escocesas.

**Deino:** (*véase* Gaia).

**Deive:** Nombre lituano para designar a las hadas y las divinidades, así como a las piedras sagradas.

**Dellingr, Dellinger:** El término procede de los nórdicos y significa 'el espléndido', 'el célebre'. Dellingr fue el marido de la hija giganta Nott. Dag, su hijo, personifica el día y la luz. Cuando de madrugada éste cabalga sobre el cielo a lomos de su caballo blanco, su agradable cara ilumina la Tierra con una dulce y suave luz.

**Demonios:** El concepto de demonio deriva del término griego *daimon*, que significa 'divinidad protectora personal' y 'voz interior'. Originariamente se le consideraba una fuerza sobrehumana inexplicable. Desde la cristianización, esa fuerza benigna sobrehumana e inexplicable fue llamada Ángel y el concepto de demonio se utilizó para designar a las fuerzas superiores, no divinas y a los supuestos espíritus malignos. La lucha entre las fuerzas de la Luz y de la Oscuridad se encuentra en muchas culturas y en sus mitos de la Creación del Mundo co-



rrespondientes. Los demonios son seres que habitan tanto en este mundo como en el otro. Personifican las oscuras y ya de por sí desfiguradas Fuerzas del Fuego del Inframundo. A veces pueden prestar su ayuda, aunque frecuentemente son portadores de desgracias y mensajeros de los poderes oscuros. Según Flower N. Newhouse los demonios son la tercera línea evolutiva junto con los Ángeles y los Hombres. Dice el Génesis 6, 1-4 que los demonios surgieron del apareamiento entre ángeles y mujeres. Otros opinan que los demonios son una parte de los poderes oscuros que, en origen, descienden de la línea del número de la Bestia 666 (Revelaciones de San Juan) y que han trasladado el foco de su fuerza desde un lejano sistema solar hasta el interior de la Tierra. Los demonios se sirven de su –por lo general– enorme inteligencia y de sus habitualmente extensos conocimientos para influir en los seres humanos y para tener en sus manos su energía. Sus formas de energía pueden ser bajo el aspecto de lagarto, dragón, serpiente o de pulpo. Entre los seres de la Naturaleza demoníacos podemos encontrar a las sirenas, los fuegos fatuos y los Irrwichte, los goblins (un género de enanos de naturaleza maligna), los Schreckenmännchen (hombres del saco), Belcebú, el Keplin (un demonio acuático escocés), el Pestmännlein (el hombrecillo de la Peste), el Nachtmahre (un espectro nocturno torturador) y muchos otros. Del mismo modo, muchas formas de enfermedad y de gérmenes patógenos pertenecen al género de los demonios. Algunos espíritus de la Naturaleza se vuelven también demonios porque la naturaleza donde habitan se ha visto desfigurada por el menosprecio y el descuido del hombre. Los demonios se sienten atraídos por todo tipo de males y por todos los aspectos oscuros de la vida y los lugares donde habitan responden a estas características. Así pues, habitan en los rincones oscuros y descuidados de una casa, entre la basura y las inmundicias y en aguas contaminadas, entre otros lugares. Por lo general cometen sus excesos en la oscuridad. Cuando un ser de esta naturaleza está cerca, a menudo se nota una atmósfera cargada e inquietante. Los demonios desprenden hedor, se les asocia a todo tipo de olores desagradables, desde mohosos hasta tóxicos. Estos seres de la oscuridad pueden traer enfermedades y provocar daños. Influyen en las personas y las seducen para arrancarles de la unidad con lo divino y la verdad, y así volverlas sumisas y que les sirvan.

**Demonios de la enfermedad:** Espíritus que provocan enfermedades. Los clarividentes a menudo perciben a estos demonios en el campo energético de los enfermos. A veces se trata de grupos de seres y luego de nuevo es una única forma de energía, emitida por un ser mucho mayor. Los demonios de la enfermedad pueden adoptar las más variadas formas y aspectos. La mayoría de ellos son muy feos, están por ejemplo, llenos de pústulas, llevan púas en lugar de cabellos y ventosas en los dedos. Primero le roban a la persona su energía vital y después pueden poseerlos debido a las carencias que se han generado y extenderse.

**Demonios del mediodía, Daemonus meridianus:** Demonio que durante el mediodía transmite epidemias y enfermedades. El mediodía se consideraba «la hora de Pan» y se contemplaba como el tiempo en el que la influencia demoníaca era más fuerte. En la Biblia encontramos algo al respecto en el salmo 91, 6: «No tengas miedo de la peste que al mediodía trae la perdición».



**Deus Robur:** Dios del roble celta. Todos los robles están bajo sus órdenes.

**Deux ex Arbores:** Dios de los árboles celta, que puede aparecerse simultáneamente bajo la forma de seis tipos diferentes de árbol.

**Devas:** La palabra *Deva* procede del sánscrito y significa 'brillo', 'resplandor'. Los Devas proceden del Reino de éter, el mundo de los ángeles, y pertenecen a los Ángeles de la Naturaleza, que a su vez están subordinadas a otras criaturas angelicales superiores. A diferencia de los Ángeles de la Naturaleza, los Devas se encuentran en las formas vivas de la Creación; los Ángeles de la Naturaleza, por el contrario, son independientes y se mueven libremente. Por ejemplo, un Devas de las plantas, habita en una planta. Los Devas no disponen de poderes mágicos en el sentido convencional de la palabra. Son los místicos que se encuentran bajo los seres de la naturaleza, que unen toda su naturaleza con la Luz Divina. Conducen la luz proveniente del Universo hasta todos los seres y allí la reciben íntegramente para que el plan divino pueda desarrollarse. Son aquellos que dirigen la luz cósmica, las fuerzas de los planetas, todas las fuerzas de las Naturaleza en las que habitan y también los que disminuyen las oscilaciones de la Tierra. Además, alimentan el campo de luz de la Naturaleza con el perfecto Plan divino. Siguiendo el Plan que los Devas les han transmitido, los Constructores de la Forma construyen las formas vivas de la Creación. Del mismo modo que en una semilla se aplica el Plan de construcción para todas las plantas, se aplican en el eter el perfecto Plan de Construcción para cada una de las formas de vida existentes en la Tierra, junto con sus determinadas fuerzas cósmicas. A través de sus actividades los Devas crean el campo de luz (el Aura) de plantas y árboles y lo fortalecen. Los Devas existen en todo tipo de formas y tamaño, ya sea como minúsculos puntos de luz o como cadenas montañosas. Existen Devas de las flores, de los árboles, de los bosques, de las montañas, del paisaje, etc. Velan para que todos los seres vivos de la Naturaleza se desarrollen según el Plan y la Ley divinos y les cuidan y protegen. Sin la luz de los Devas ningún árbol, planta, mineral, montaña, paisaje o flor podría desarrollarse. El Devas de un lugar, por ejemplo, recibe el gran caudal de luz cósmica y lo conduce hasta los Devas de las flores y de los árboles de sus alrededores. Estos, a su vez, dirigen la luz hacia la Tierra y allí la fijan. Los Devas son responsables del intercambio continuo de la sustancia de la luz. Son el aliento de la Naturaleza. Son seres de una belleza sobrenatural y totalmente inmersos en luz; su naturaleza está siempre orientada hacia la luz. Su función impersonal, su maravillosa gracia, altruismo, entrega y amor recuerdan a los hombres que ellos no son la única creación divina. Los Devas siempre se esfuerzan en devolver la luz, la belleza, la pureza y la armonía que una vez conoció el hombre y que a menudo mantenemos ocultas como añoranza en lo más profundo de nuestro ser.

**Devas de las flores:** Ángeles de las flores. Nutren las flores con una sustancia cósmica hecha con luz del arco iris y otorgan la magia. Se les puede encontrar bajo diversas formas y colores en todas partes del mundo en el mismo lugar en el que florecen las flores.



**Devas del lugar:** Como Devas, que habitan en el Reino de Éter y pertenecen al poderoso mundo de los ángeles. Sirven a la luz que fluye a través suyo y que puede alcanzar muy lejos, dependiendo de si adoptan una forma de gran o pequeño tamaño. Lo que depende del lugar del que se ocupa. La Devas del lugar dirige el gran caudal de luz cósmica hacia los Devas de las plantas y de los árboles que hay a su alrededor, que fijan esa luz profundamente en la Tierra. Ella es el corazón de una planta, reparte con su pulso la luz y la deja circular. Como guardiana de la naturaleza de un lugar, tiene además la tarea de registrar en su luz todo lo que allí sucede. Los Devas del lugar son la memoria de la naturaleza. Cada uno de ellos puede relatar todas las historias que han sucedido en su lugar desde el principio de los tiempos. Ella conoce a todos los seres que habitan en los alrededores. La Deva

del lugar construye el Aura, el campo de luz, de la naturaleza en un lugar y lo conserva íntegramente. También conoce los antiguos rituales y leyes que necesita un lugar para disfrutar de una perfecta armonía. Si se perturba la luz de un lugar, o se atenta contra la Deva con la negligencia del hombre, lo que puede ocurrir a causa de productos tóxicos, basura, aguas residuales, pensamientos y sentimientos negativos, actos de magia negra, etc., el plan divino concebido para ese lugar no puede desarrollarse oportunamente. A causa de estas influencias negativas, se generan alteraciones, disonancias y deformaciones. En la Deva del lugar están contenidas las esencias de la luz curativas y de asistencia de la naturaleza divina, que también permanecen dormidas en los seres humanos. Actúa en el plano espiritual y está unida con las fuerzas cósmicas y planetarias del Universo, de las que se compone nuestra Tierra y nuestro ser. Al mismo tiempo, nos ayudan a ponernos otra vez en contacto con estas fuerzas. Cuando entramos en contacto con el Deva de un lugar, lo podemos reconocer en el poderoso caudal de luz y la enorme fuerza que emanan del lugar. Eso sucede normalmente en el centro de un lugar, que puede ser una colina, un claro, un círculo de piedras o un lugar abierto en medio de la naturaleza.



**Devas Rupa y Arupa:** Seres luminosos que pertenecen respectivamente a los niveles inferiores y superiores del plano mental. Conducen hacia un Mundo Superior, donde se encuentran las maestros y maestras que han superado la humanidad.

**Deva-Yonis:** Ser elemental de clase inferior que puede someterse a las órdenes de un mago, una bruja o un chamán entre otros. Son las almas de los elementos y habitan en sus centros de poder. Su conciencia está subdesarrollada, son caprichosos y pueden adoptar cualquier forma que deseen, ya que su cuerpo es de naturaleza moldeable. Adoptan la impresión que les ha sido estampada por el hombre.

**Devs:** Nombre con el que los persas designan a los seres elementales.

**Diela, Dielas, Dieuldas, Diela:** Seres con patas de cabra de género femenino que pertenecen a los serviciales espíritus de la tierra. Son de carácter benigno, solícitos y trabajadores. Habitan cuevas hermosamente arregladas y suelen llevar ropa de color blanco o rojo. Ponen a secar su ropa al sol en lugares concretos de las montañas. Todo aquel que tenga algo que ver con ellos es afortunado: ayudan en las tareas del campo, obsequian a las personas con vajillas de plata, les muestran el camino correcto a los que se han perdido y regalan a la gente coles que luego se convierten en oro. Se les describe por ejemplo en las tradiciones populares retorromanas de los Grisones.

**Dievini:** Nombre letón para designar a diferentes grupos de espíritus del hogar y protectores de las casas.

**Dimme:** Diablesa sumeria maligna que causa la fiebre puerperal y enfermedades de los lactantes.

**Ding:** Elbewesen demoníaco cuyo nombre no debe pronunciarse, ya que, de hacerlo, aparece de inmediato. Por esta razón, no se le llama por su auténtico nombre sino que se le llama sencillamente Ding. Las personas, y sobre todo los niños, no deben utilizar el nombre de Ding para injuriar.

**Disen:** Grupo de seres de la mitología nórdica de la fertilidad, del destino y del nacimiento de naturaleza femenina. Las valquírias y las nornas pertenecen también a los Disen.

**Djinn:** Soberano de los espíritus del fuego y de las salamandras. Es invocado en rituales mágicos, junto con sus serviles espíritus para obtener poder sobre el elemento Fuego junto con todas sus fuerzas. Otros espíritus serviciales que están asociados a él son, por ejemplo, Koborue, Xozeros, Byfron, Decaros, Lakohem y Orias. Pertenecen a los llamados *Spiriti familiarii* (espíritus familiares) y sólo deben ser invocados si se disponen de los conocimientos correspondientes. Otros señores de los espíritus del fuego son: Pyrhum, Coroman, Aphtiph, Orudu, Itumo, Tapheth, Oriman y Amzophul, cuyos nombres son igualmente intercalados en los rituales de invocación.



**Dockeli, Toggeli, Doggi, Dockje:** Pertenecen a los Alptraumgeistern. Se les conoce en Suiza, en Vorarlberg, Austria y también en Alsalcia y Francia (*véase* Alp y Druckgeist).

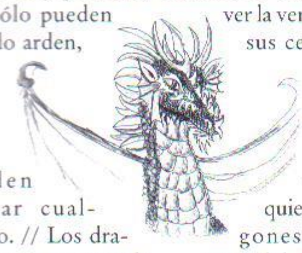
**Dogai, Dogaira:** Demonios o diablesas de la Melanesia que pueden verse en las Islas Melanesias –los masculinos en las islas del este y los femeninos en las del oeste–. Estos demonios pueden echar a perder los cocos, exterminar a peces y todo tipo de pesca, provocar mareas muy altas y muchas cosas más. Por ello, en determinadas épocas, se celebran las ceremonias Dogaira, en las cuales los bailarines y participantes llevan máscaras del mismo nombre para comunicarse con estos seres.

**Doggeli, Toggeli:** Pertenece al género de los enanos. En general, se aparece como un Alp feo o como una polilla no especialmente bonita.

**Domovyk, Domovoj, Damavik:** Deriva del término ruso *dom* = casa. El nombre Damavik es bielorruso y Domovyk es el nombre con el que se designa en Ucrania a un espíritu de la casa, en el interior del cual habita el alma de un antepasado. Protege la cocina, la casa, la granja y el establo. Preferentemente vive en el horno o en el desván y se muestra bajo un aspecto parecido al de uno de los dueños de la casa. Cuando uno se instala por primera vez en una casa nueva es una buena idea pedir al Domovyk que te acompañe, para que proteja la casa y la granja, así como a sus habitantes.

**Doris:** Hija de Océano y Tetis, esposa de Nereo, madre de las Nereidas. Es un personaje de la mitología griega.

**Dragones:** «He visto cómo nacía un dragón. Fue como una enorme explosión de luz. Fue sencillamente increíble.» Después dice el viejo elfo: «sólo los veis como algo malvado. Sin embargo, siempre que nace un dragón trae consigo nueva magia a este mundo. La magia es fuerza vital. Se ocupa de que la Naturaleza y aparte de esto, todo que nos rodea se mantenga en equilibrio». (Cita extraída de la película *Dungeons & Dragons* (Dragones y Mazmorras). // Los dragones simbolizan la potencia sexual, la energía incontenible, el poder y la protección; las mayores desgracias y el veneno, y del mismo modo las más grandes curaciones y santificaciones. Mientras sigan naciendo dragones sigue renovándose la totalidad de la energía vital. Los dragones aparecen siempre en escena cuando se pide la movilización de todas las fuerzas para atravesar un umbral. Las líneas de fuerza de la Tierra –las Leylines– se llaman «pistas de dragones». Del mismo modo, los puntos de energía del cuerpo –los puntos de acupuntura– se llaman «puntos de dragón». Los ascendentes y descendentes lunares en el horóscopo es la fuerza del dragón y revelan la procedencia de la persona, con qué fuerzas está provista y hacia dónde se dirige. // La palabra «dragón» procede del término griego *drakon* que significa 'serpiente' o 'gusano'.



Pero a la mayoría de los dragones se les representa como un híbrido entre varios animales. Así por ejemplo, pueden tener las enormes alas de un murciélago, garras como las de un águila, el cuerpo de una serpiente o de un cocodrilo, el tamaño de un elefante y las fauces de un león. No obstante, la mayoría de las veces se les representa como enormes reptiles con varias cabezas y colas. Frecuentemente habitan en las profundidades de la Tierra, en cuevas y grutas. Están dotados de algunos poderes mágicos como por ejemplo, sangre que hace inmortal, un corazón que concede fuerza y potencia, cristales en sus ojos que sólo pueden ver la verdad y cuando arden, sus cenizas pueden transformar cualquier cosa en oro. // Los dragones son las criaturas más poderosas del Reino del Éter, pero pertenecen al mismo tiempo al elemento Fuego y pueden mostrarse también en los elementos Agua, Aire y Tierra. Por consiguiente, existen dragones de fuego, de tierra, de aire y de agua que son conocidos en incontables fábulas y leyendas de todo el mundo. En Europa, Oriente Próximo y Asia Occidental el dragón representa, por lo general, la personificación del Mal, de las fuerzas del caos y contrarias a lo divino; personifica asimismo al Enemigo de las divinidades y de los hombres que debe ser abatido en combate. En Asia Oriental, por el contrario, el dragón representa la personificación del Bien y de la Suerte. El Arcángel Miguel luchó contra un dragón. Se le describió como el Vencedor del dragón y más tarde como El Exterminador de dragones. En realidad, le hirió a través de un poderoso punto de fuerza y canalizó de este modo la energía hacia niveles más elevados. Eso es lo que significa la expresión Vencedor del dragón. Muchas iglesias y capillas son erigidas en los llamados «puntos» de dragón, como símbolo de la energía del dragón, encauzada desde Reinos superiores. En dichos puntos se liberan las más potentes fuerzas curativas. // El dragón Tifón, «El Humeante», llamado también Pitón, es un enorme monstruo del Inframundo. Provisto de cien cabezas de dragón y patas de lagarto, personifica las fuerzas destructivas de la Naturaleza como el vulcanismo, las tóxicas radiaciones radiactivas o las inundaciones. En la Revelación de san Juan 13,1-5, podemos leer: «Y vi cómo del mar emergía un animal que tenía diez cuernos y siete cabezas y diez coronas sobre sus cuernos... Y el animal que vi era igual que una pantera y sus patas era como las de los osos, y sus fauces, como las de un león. Y el dragón le dio su fuerza y su trono y un gran poder... Y veneraron al dragón porque le había dado poder al animal...». Así se describe al dragón como adversario de lo divino. // Los dragones son también los vigilantes de los umbrales, guardianes de valiosos tesoros, que sólo pueden encontrarse detrás de unas puertas muy determinadas. Velan durante el tránsito del Fuego a la Luz, del Conocimiento a la Verdad. Eso puede apreciarse en las culturas orientales, donde los dragones son frecuentemente los mensajeros celestiales, encargados de custodiar la morada y los tesoros de las divinidades y controlar todos los poderes. Allí existen dragones de las Tormentas, de las Nubes y de la Lluvia, dragones de la Tierra que purifican los ríos, dragones Imperiales que protegen el Imperio y que están dotados de un poder superior; dragones que controlan las fuerzas del Yin y del Yang, necesarios para realización del Tao (el camino oriental hacia la sabiduría). Un maestro que ha aprendido a dominar estas fuerzas recibe el nombre de «Aquel que puede cabalgar sobre el dragón». Poderosa protección, perfección, vista extraordinaria, mucha suerte y el mayor de los poderes y fuerzas serán otorgados a todo aquel que haya nacido bajo su poder, que

haya sido bendecido con su poder o que se encuentre bajo la protección de su fuerza. Los fundadores de muchos reinos orientales fueron luchadores de dragones.

**Drak, Drakel, Gluswanz, Fürdrak:** Espíritu del hogar volador, originario de Alemania Central y del Norte. Recorre los aires ondeando una cola en llamas. Protege la casa y la granja y la mantiene limpia. Además, otorga riqueza, bienes, buenas cosechas a aquellos a los que se ha unido, exigiendo a cambio que le traten bien. Mediante determinadas fórmulas mágicas, se le puede obligar a ceder una parte de sus tesoros.



**Dríades (del griego *drys* 'árbol', 'roble'):** Ninfas de los bosques de la mitología griega. Son representadas como jóvenes y hermosas muchachas que llevan ropa ligera de color blanco o verde. Aman los árboles sobre todas las cosas, regulan el equilibrio hídrico de los árboles a los que protegen y mueren con ellos. Al grupo de las dríades pertenecen también las alseides, las ninfas de los bosques. Revitalizan el bosque y encauzan las aguas subterráneas, como por ejemplo las vetas de agua (*véase también* Ninfas).

**Druckerle, Drückermännchen:** Nombre general que reciben los espíritus de la Naturaleza, que por la noche atormentan a las personas (*véase* Alp y Druckgeist).

**Druden o Krottenfüße (patas de Druden o de Krotten):** Con este término se describen las patas de los pájaros, por las que se puede reconocer a los espíritus de la Naturaleza. Tienen al menos tres dedos largos, de los cuales dos están dispuestos hacia adelante y uno hacia atrás.



**Druden, Alp, Drud, Mahrt, Walriderske, Schrättele:** Druckgeister nocturnos, conocidos en toda la región alpina. El término tiene su origen en la palabra del *mittelhochdeutsch* (alemán medio alto) *treten*, que significa 'patear'. Así pues, los Druckgeister son seres que dan patadas a la gente. Se muestran bajo el aspecto de nubecilla de humo, abejorro, abeja, serpiente o sapo. También las plumas pueden ser un indicio de la presencia de Druden. Los Druden se sientan sobre el pecho de las personas que duermen para que tengan dificultades para respirar. Con ello originan miedos que entonces se transforman a su vez en un Alptraum. Antaño, la gente mantenía a distancia a los Druden colocando una pata de Drude (un pentagrama) sobre la cama, en el marco de la puerta o en la ventana o también colocando junto a la cama, cerca de sí un cuchillo de Drude sobre el que se habían estampado nueve medias lunas y cruces. Los Druden también pueden invadir a las personas y provocarles enfermedades. Así por ejemplo, se agarran succionando a un pezón, para que se ponga duro y duela; se instalan en la zona del cuello y el corazón, con lo cual pueden originar inflamaciones pulmonarias, dolores de cuello, sensación de opresión en el corazón. En las creencias populares existe la idea de que entre siete hijas, una es un Drude y de entre siete hijos, uno es un hombre-lobo.



**Dschinn, Djinn:** Espíritu de la Naturaleza árabe de los desiertos y las estepas. Son un híbrido entre hombre y demonio, mortales y con la capacidad de reproducirse. Fueron creados del Fuego de Alá, de llamas sin humo. Cada persona tiene a su lado a un Dschinn bueno y a otro malo que pueden conducirle hasta el cielo o hasta el infierno,

dependiendo de por cuál de los dos Dschinn se deje guiar la persona. Dirigen el poder del fuego de las personas.

**Duende de los bosques:** Druckgeist del tipo duende (*véase* también Alp y Druckgeist). Estos seres también pueden ocasionar daños durante el día. Enredan el pelo de los animales, entrelazan las colas de los animales, causan pequeñas heridas y frecuentemente aparecen bajo el aspecto de un gato negro.

**Duende jabalí:** Los sudamericanos Tumupasa tienen un duende jabalí. Se parece a un ser humano y tiene poder sobre los jabalíes.

**Duendes:** La palabra «duende» (en alemán *Kobold*) tiene dos orígenes diferentes que son, por un lado la combinación de *kobe* que es un término del alemán medio alto y que significa 'aposento' (habitación), 'casa' o 'cobertizo' (la palabra *koben* –'pocilga' en alemán– deriva de ahí). Por otro lado está el término *bald* que es nórdica que significa 'soberano' o 'administrador', es decir que el término duende quiere decir 'administrador de la casa' o 'el que gobierna la casa'. Para otros, el término es una derivación del elemento químico cobalto, que se extrae de las profundidades de la tierra. // Duendes los hay tanto en casas y chozas, como en la naturaleza. Están clasificados dentro de los elementos de la tierra y son también un pueblo del género de los enanos que originalmente pertenecía a los enanos de las rocas y de las montañas, y por lo general viven en montañas, rocas, piedras y cuevas. A diferencia de otros grupos de espíritus de las montañas y de las rocas, vive vecino a los seres humanos, sin embargo no es tímido con ellos si no todo lo contrario, les encanta vivir en su cercanía. Así que puede suceder que, durante un maravilloso paseo por la naturaleza, una persona «atrape» a un duende y éste se quede por, así decirlo, como miembro no reconocido de la familia durante un largo tiempo, tal vez durante toda una existencia humana. Resulta una gran bendición para las personas tener un duende del hogar, ya que éste «teje la sana energía vital» en la casa. Aunque aporta algo de confusión, algunas bromas y trastadas, el duende protege a todas las personas de las desgracias, que él siente de forma correspondiente y les anima cuando están tristes. Él relaja la atmósfera a su manera. Los duendes pueden acostumbrarse rápidamente a la civilización humana y permanecen de buena gana un tiempo entre nosotros, tiempo durante el cual toman posesión de la administración y del control de la casa. // Los duendes son muy vivos y saltarines. Frecuentemente, dan la impresión de ser jóvenes y descarados únicamente porque, por lo general, llevan siempre una amplia sonrisa en sus labios y en sus ojos ríe el diablillo. Cuando los duendes se encuentran por los alrededores se prevén a menudo bromas, confusión y disparates de todo tipo. Esas cosas que a veces fastidian tanto como los pequeños contratiempos cotidianos, los obstáculos extraordinarios son el elixir de la vida y la tarea de los duendes. Siempre proporcionan emoción. ¿Por qué razón han de tener un comportamiento tan absurdo y por qué han de ser buenos esos disparates? Realmente, estos vivarachos y diminutos seres apuntan directamente a los puntos de la personalidad humana que necesitan una sacudida, puesto que todos nosotros estamos demasiado estancados, rígidos y avinagrados. Los duendes pretenden que volvamos a relajarnos. Cuando nos reímos de corazón, la risa penetra por todo nuestro cuerpo y vuelve a abrirnos a una nueva energía. Es por eso que a los duendes les gustan también los seres humanos dotados de una buena dosis de sentido del humor y que no se toman la vida tan seriamente como a menudo parece. Siempre están listos para la diversión e inducen también a los niños a hacer algunas travesuras.

**Dullahan, Far dorocha, Crom Dubh (Hombre Negro):** Especie de elfo irlandés. Dullahan es el jinete sin cabeza. Aunque su

cabeza no se encuentra sobre su cuello, él la lleva consigo. La cabeza muestra una mueca aterradora que se extiende por toda su cara, que es de aspecto incandescente, como una sustancia en estado de descomposición y por esa razón el Dullahan la utiliza a menudo como farol. Posee asimismo una capacidad visual increíble, gracias a lo cual puede abarcar con la vista enormes distancias. El Dullahan acostumbra a cabalgar de noche por todo el país montado a lomos de su negro corcel. Puede pasar que, a lo largo del camino, y debido a la fricción, prenda fuego a arbustos. Su presencia anuncia la muerte.



**Durin:** Poderoso rey y soberano de los enanos al que se invoca en ritos mágicos. Bajo sus órdenes se encuentra un gran ejército formado por todo tipo de espíritus de la tierra. Se le invoca en rituales para diversas cuestiones.

**Dvalinn:** Pertenece a la especie de los enanos (*véase* Berlingr).

**Dvergr:** (En alemán 'Enano'). Los Dvergr son guardianes de tesoros, al tiempo que espíritus herreros. Según la mitología nórdica, los tesoros de la Tierra se originaron de la larva de Ymir (el gigante ancestral, muerto por los dioses; la Tierra se formó a partir de su cadáver). Los Dvergr habitan principalmente en las entrañas de la tierra y rehuyen la luz del sol. En cuevas subterráneas, forjan los tesoros y los símbolos distintivos de los dioses, por ejemplo, el martillo de Thor y la lanza de Odín. Dichos objetos están dotados de poderes mágicos.

# E

**Ea:** Dios acadio del agua dulce. Es el responsable del agua que corre en, sobre y bajo tierra. Su ciudad es Eridu, situada en la confluencia de los ríos Eúfrates y Tigris. Existe un sello donde se le ve sentado en el trono de su templo, bañado por las corrientes, irradiando chorros de agua desde sus hombros. El pez cabra es su animal y su número es el cuarenta. Innumerables espíritus acuáticos están a sus órdenes.

**Echidna:** En griego víbora, culebra, nutria. Un monstruo femenino del Inframundo, híbrido entre mujer y serpiente de la mitología griega, que desde una cueva acecha a todos lo que pasan. Es la hija de Gaia (la Madre Tierra) y Tártaros y es asimismo hermana y esposa de Tifón y madre de otros muchos monstruos como Esfinge, Hydra, Ladon, Cerbero y Quimera.

**Eco:** Ninfa de las montañas de la mitología griega. A ella se le atribuyen el eco y los rumores. No puede ser la primera en hablar ni en callar, cuando otra persona habla. Por esta razón estaba tan afligida que se dejó morir de hambre. Sus huesos se convirtieron en rocas y su voz en eco (*véase* Ninfas).

**Egeria:** Ninfa romana de las fuentes, al tiempo que oráculo y diosa de los partos. Era la amante y esposa de Numa Pompilio, el segundo rey de Roma. Durante sus encuentros nocturnos, le reveló a éste la voluntad de los dioses, además le inspiró y le dijo cómo gobernar sabiamente. A su muerte, vertió tantas lágrimas que se transformó en una fuente.

**Egina:** Ninfa griega de los ríos. Es la hija del dios-río Asopo y de la diosa-río Metope. Fue secuestrada por Zeus, dios griego padre de todos los dioses y llevada hasta la isla de Oinone (al sudoeste de Atenas) donde la dejó embarazada. Desde entonces la isla recibe el nombre de Egina (isla de la cabra) en su honor.

**Ejército de Odín:** Para los germánicos recibe el nombre de «el ejército salvaje» o «la caza salvaje». Es un espíritu de los muertos y del viento que cabalga por el aire durante las tormentas, bajo la llamada de caza de Odín. Según la mitología, se trata de unos 432.000 espíritus de todos los tipos, cuyos 24 perros negros les preceden corriendo. Esta caza de los espíritus tiene lugar sobre todo durante las doce frías noches después de Navidad, durante las que se barajan de nuevo las cartas para el año siguiente.

**Ekerken:** Solícito duende. Ayuda en el establo y en la casa, castiga o recompensa a los criados dependiendo de su comportamiento. La mayoría de las veces es prácticamente invisible, ya que se puede ver únicamente su pequeña mano.

**Ekke Nekkepenn:** Nombre para designar a un enano demoníaco, parecido al Rumpelstilzchen.

**Elben:** Familia entre elfos y hadas, de seres de la Naturaleza cuyos miembros son de una sobrenatural belleza y extraordinario tamaño, gracia y distinción. Antiguamente eran los guías de los hombres, hasta que éstos rompieron la relación con ellos.

**Elbentritsch, Elfentrisch, Elbertrötsch, Trilpetritisch:** Pájaro fabuloso y más bien demoníaco, cuyo aspecto varía de una región a otra. Los Elbentritsch aparecen siempre en grupo. Son los tormentos nocturnos que repetidamente se intentan ahuyentar o atrapar para reprimirlos. Provocan pesadillas, miedos y sobre todo pensamientos angustiosos. Vuelven a traer recuerdos desagrada-



bles. Por esta razón se intenta por todos los medios imaginables mantenerlos a distancia.

**Elbst:** Espectro de los lagos de un lago de montaña de Seelisberg, en Suiza. Aparece en forma de raíz de árbol cubierta de musgo o como isla que se mueve sobre la superficie del lago e intenta arrastrar a la gente hacia las profundidades. A la luz de la luna, da vueltas alrededor del lago como dragón o serpiente. También se muestra bajo el aspecto de una cerda negra o de un pez y bajo la forma de una rueda en llamas, persigue a aquellos que pretenden burlarse de él. Antes de que el Elbst aparezca, el lago se agita en violento movimiento. Su aparición anuncia mal tiempo o la llegada de tiempos oscuros.

**Elementales:** Seres creados y formados por los pensamientos de los hombres. Cada pensamiento, cada sentimiento, cada deseo, emite un Elemental, llamado también Forma de Pensamiento. Cada Elemental cuenta con existencia propia, aspecto propio y vive independientemente de aquél que le ha creado. Existen dos tipos de Elementales: cuando un sentimiento negativo domina un pensamiento, se genera una forma de pensamiento emocional de una vibración inferior. Si nuestras ideas, deseos y emociones están llenos de amor y comprensión, creamos formas de pensamiento curativas. Una vez se ha creado un Elemental, éste ya no puede ser destruido, sólo debilitado cuando se le deja de alimentar, o cuando se deja de proporcionar energía de forma continuada a los pensamientos. Los Elementales semejantes o del mismo tipo pueden comunicarse entre ellos, formando un poderoso grupo Elemental, una poderosa entidad. Cuando una persona o un grupo de personas presentan la misma frecuencia de vibración, los grupos Elementales que se encuentran se sienten atraídos en resonancia y, por consiguiente, la atmósfera se vuelve más densa. Todo el mundo conoce la presión de grupo, expectativas y opiniones no formuladas que le golpean a uno al entrar en una habitación. Aquí actúan los Elementales creados por las personas que están o estuvieron en ese lugar. Los Elementales reciben íntegramente la energía emitida. Ejercen influencia sobre todo aquello que entra en contacto con ese lugar y con ese campo de vibraciones, incluidos los seres de la Naturaleza. Algunos seres de la Naturaleza apenas se fijan en las personas ni en las vibraciones que emiten, ya que se nutren de las fuentes divinas o reinan en la naturaleza intacta y colaboran con ella. Sin embargo, existen asimismo seres de la Naturaleza que se ven influenciados por los pensamientos y sentimientos de las personas y que incluso son creados y formados a partir de éstos. Los pensamientos impuros, violentos, depresivos, agresivos o temerosos que son emitidos y alimentados de forma ininterrumpida por las personas, generan formas de pensamiento y entidades análogas que se corresponden con estas vibraciones. De esta manera, las entidades creadas por las personas se encuentran próximas a ellas y ejercen influencia sobre las mismas, así como sobre los alrededores y todos los otros vecinos tanto visibles como invisibles. La impronta de energía humana deja su traza en los habitantes invisibles que se encuentran en sus cercanías. Así pues, pueden generarse seres de la Naturaleza oscuros y portadores de desgracias o pueden ser los espíritus serviciales los que cobren vida. No sin motivo, en los libros de cuentos, las personas que abrigan propósitos oscuros son representadas con todo tipo de personajes de aspecto sombrío a su alrededor o descritos de esta misma manera. Nosotros sentimos a estos seres y podemos percibirlos a nuestro alrededor como espíritus auxiliadores o indeseados. Estos espíritus son producto del poder de nuestro pensamiento. Muchas criaturas de la Naturaleza por el contrario, son Elementales originados a partir de la luz de los ángeles.

**Elfos:** En los mitos germánicos se encuentran descripciones de un reino del Otro Mundo que se conoce con el nombre de *Alfheim*. Aquí habitan los elfar –que es el plural de alfar–. La antigua denominación de Alben /Elben, que tanto se refiere a los elfos como al pueblo de los enanos, proviene de la palabra alemana *albi*, que significa 'brillante, resplandeciente' y del término latino *albus* que significa 'blanco'. Por lo tanto, originariamente Elben significa 'los resplandecientes y brillantes blancos'. A principios del siglo XVIII apareció el concepto de elfo y reemplazó las denominaciones anteriores. A diferencia de los enanos, que son un auténtico pueblo de la Tierra, los elfos pertenecen al mismo tiempo a los reinos de la Tierra y del Aire. // Los elfos son aproximadamente del tamaño de la palma de la mano y tienen el aspecto de niños con alas de mariposa. Tienen unas orejas puntiagudas que apuntan hacia arriba, ojos ligeramente sesgados y están rodeados de unas pequeñas nubes de luz de colores. Llevan consigo/encima polvos para volar –hechos de polvo de estrellas– o niebla dorada. Hay elfos femeninos y masculinos, cuyo comportamiento se caracteriza por su ligereza, franqueza, espontaneidad, flexibilidad y creatividad. Algunos elfos, llamados Elfos de la Luz, actúan sobre la Tierra bajo la luz del sol y otros reinan bajo tierra, son los llamados Schwarzalben (Alben negros) o elfos oscuros. Algunos nombres élficos son por ejemplo: Mirilla, Sirilla, Myrris o Gorjus. Existen multitud de elfos con diferentes rasgos reconocibles en todos sus matices. El lenguaje de los elfos suena como cuando se rebobina un magnetofón a velocidad rápida. // La tarea de los elfos consiste en actuar sobre toda la flora y otorgar sus poderes mágicos, sus efectos curativos y sus emisiones especiales a todas las plantas, desde los árboles y arbustos hasta la flor más pequeña del prado. // Los elfos revitalizan la Naturaleza con sus creadores poderes de la luz. Son los tocólogos y guardianes de la Naturaleza y también los que acompañan en la muerte. Velan con gran amor por el césped, flores, frutas, árboles pero también por los animales y los tesoros de la Naturaleza. Los elfos son responsables de la fuerza vital de las plantas y con ello, también lo son del poder de los medicamentos que de éstas se extraen. La Naturaleza es sagrada y los elfos transmiten el respeto por los poderes de la Naturaleza. Pero aquel que contraviene a la Naturaleza, el que la explota y la destruye, atrae sus iras. Los elfos maldicen al malhechor y a veces llegan incluso a la agresión física, lo que tiene funestas consecuencias, pudiendo llegar a conducir hasta la enfermedad e incluso la muerte. En muchos países, entre ellos Islandia, Inglaterra e Irlanda, existen numerosas leyendas, reportes acerca de experiencias que algunos hombres tuvieron con elfos. Se puede reconocer que hay elfos cerca por ejemplo por inexplicables crujidos, movimientos o vibraciones en plantas o en hojas; en briznas de hierba o de flores que se inclinan bajo un peso invisible; en la sensación como si corretearan insectos por el pelo o por la piel o por la pérdida del sentido del tiempo. // En las antiguas leyendas nórdicas se describe a los Elben /elfos como un pueblo de espíritus de la Naturaleza que está relacionado con los dioses, que les ayudan en sus proyectos. Las antiguas fuentes hablan acerca de los elfos como unos seres amistosos, alegres y ligeros con grandes poderes mágicos que ayudan a las fuerzas de la Naturaleza, que a su vez les concede poder. Al principio de la llegada del cristianismo los elfos fueron satanizados, siendo catalogados como «ángeles caídos». Entonces les fueron atribuidas todo tipo de cosas que provocaban enfermedades. Así, por ejemplo, se llamó «elben consumi-



dos» a las espinillas, las enfermedades que llegaban por el aire, «elben volantes» y al dolor de cabeza se lo designó con el nombre de «elben tergiversados». Además, se les atribuyó el dejar que las fuentes se secaran y la Devastación de los pastos donde acababan con los animales a través de enfermedades. La Iglesia organizó procesiones contra ellos y llamaron a representantes de la Iglesia para



exorcizarlos. El adjetivo, aún en parte muy extendido *elbisch* (élbico) significa 'apático', 'pérfido' y 'descabellado'. Naturalmente, las mujeres sabias, las curanderas y comadronas trabajaban antiguamente junto con los elben, ya que ellas mantenían una relación más profunda con los poderes de la Naturaleza. Durante los procesos a brujas que se llevaron a cabo a finales del siglo XVI, se acusó a estas mujeres de poner en práctica maquinaciones diabólicas y fueron exorcizadas de los elben con los que –según la Iglesia– hacían aparecer males por arte de magia. Ante un fondo histórico semejante es comprensible que, durante algún tiempo, los elfos fueran a parar al olvido y sus auténticos cometidos ignorados.

**Elfos acuáticos:** Espíritus protectores de las aguas continentales. Habitan bajo los pozos, en arroyos, charcas, riachuelos, pequeños lagos, aguas subterráneas y lugares similares. De manera análoga a sus aguas son pequeños, a veces incluso mucho más pequeños que otros seres acuáticos. Los hay de género masculino y femenino y son delicados, ambiguos, centelleantes, vivarachos y extremadamente encantadores. Durante el amanecer y el crepúsculo es cuando están más activos, aparte de unos días determinados de luna llena y luna nueva. Introducen a las personas en los secretos y en el mundo de sus aguas. Les gusta cantar, los instrumentos musicales, los sonidos, la interpretación y el baile. Cuidan y protegen sus aguas y lo hacen con todo su cariño. Se ocupan de que el agua fluya y no se descomponga. Se elevan en la suave niebla matutina y colaboran con los otros seres de naturaleza acuática como pueden ser las ondinas, los Devas acuáticos, las hadas acuáticas y otros espíritus del agua. Traen a la costa el húmedo frescor para humedecer las plantas. Están vinculados al agua, a la que cuidan y todo aquello que pasa en esas aguas lo experimentan ellos también; le dan un aspecto palpable al agua. Dado que se nutren de la luz de los ángeles, son independientes de los seres humanos. Así que se comportan con ellos de una manera reservada y discreta. Se les puede percibir como una sensación de frío húmedo y mojado sobre la piel. Cuando las aguas se contaminan, pueden expresar su disgusto azuzando, por ejemplo, a los insectos que pican directamente contra las personas que han causado los daños.

**Elfos negros:** Pertenecen a la categoría de los elfos, aunque forman un grupo aparte. Están subordinados a los elementos de la Tierra y del Fuego, aunque también se encuentran en la superficie de la tierra. Se considera que causan daños, que son malvados, pérfidos y contradictorios. Los elfos negros son negros como el azabache aunque también los hay rojos y amarillos. El color negro representa fuerzas que absorben y destructivas pero también fuerzas protectoras; el rojo y el amarillo, por el contrario, significan fuerza vital y creadora, la energía del fuego que sigue a la destrucción inmediata. Los elfos negros van verdaderamente desgreñados y tienen en sí algo diabólico. Antiguamente, cuando los seres humanos todavía vivían cerca de la naturaleza, se veía más a menudo a los seres de la naturaleza. Posiblemente, las descripciones tradicionales del «demonio cristiano» se remontan a los elfos negros. Su tarea consiste en guardar los tesoros de la



Madre Tierra. // Los tesoros del interior de la tierra son vigilados por los elfos negros y *por eso se resisten tanto a entregarlos.* Ningún ser se deja coger las cosas fácilmente y menos aún si se hace con violencia o cuando se trata de sus últimas reservas. Aquí se trata de la conservación de todo el sistema de vida de la tierra y no de la conservación de una única especie o del enriquecimiento de uno mismo a costa del conjunto. Si somos capaces de considerar esto, resulta evidente por qué muchos tesoros subterráneos se ven aquejados de un fuerte lado oscuro. A menudo sólo posteriormente se hacen visibles las trágicas y amargas consecuencias que trae consigo la explotación de las riquezas naturales. Pensemos por ejemplo en el petróleo, uranio, oro, diamantes y otras riquezas. El simple brillo del oro ha originado sufrimiento, dolor y guerra. Y el aspecto negativo del uranio son sus letales radiaciones. Toda explotación de los «tesoros protegidos» de la Madre Tierra tiene sus consecuencias, ocuparse de que éstas se cumplan es el cometido de los elfos negros. Están dotados de increíbles poderes destructivos, aunque no son «malvados» en el sentido que los seres humanos entendemos. Sencillamente, reaccionan frente a nuestro irrespetuoso trato de la Madre Tierra. Aunque les causa un enorme placer preparar la destrucción. // Los elfos negros se fijan a nuestra conciencia. Habitan en las oscuras grietas y sombras de nuestro ser. Son la memoria imborrable de la naturaleza divina que también actúa en nosotros. A través de enfermedades y pesadillas, nos recuerdan a las sombras reprimidas. Las experiencias que nos asustan –y que a menudo nos llevan a despertarnos asustados– se entienden en el sueño a través de las pesadillas. Estas experiencias las originan los elfos negros. Los elfos negros/oscuros se esconden en los rincones oscuros, armarios, sótanos, bajo la cama, en los desvanes... Temen a la luz. Su energía es fuerte y su presencia es palpable; en la mayoría de personas provocan una sensación indefinida de miedo.

**Ellefolk:** Nombre que reciben las hadas en Suecia, Dinamarca y Noruega. Los Ellefolk *viven en los ríos, en pantanos y en paisajes* de colinas y les otorgan a éstos su encantador perfil.

**Enanos:** Pertenecen a la gente pequeña y se les conoce en muchas regiones. Es un grupo grande que comprende los más diversos espíritus y pueblos de la tierra, precisamente son los espíritus elementales de la tierra, uno de los cinco elementos. Existen enanos del bosque, duendes acuáticos, enanos de la montaña, etc. a parte de la gente buena y los grupos de malvados, taimados y maliciosos y de las especies mezcladas y los grupos inferiores. Entre las diferentes especies, existen semejanzas en actitud y en apariencia, e igualmente en las tareas a llevar a cabo o en las aficiones. Mediante esas semejanzas, se puede reconocer inequívocamente a los enanos. Los enanos son de baja estatura, el tamaño de su cuerpo se puede describir como del tamaño de un pulgar, grande como un puño, largo como un dedo, alto



como una mano, largo como una yarda, largo como dos, tres o cuatro empeines. Su aspecto es, por lo general, algo rechoncho y relleno. A menudo tienen una nariz abultada, orejas exageradamente grandes, frecuentemente flojas, labios abultados, alegres ojos pequeños y redondos de ganso (eso quiere decir que el iris llena por completo el ojo) y barba. La mayoría

de las veces se describen sus rostros como viejos y arrugados. Su piel es como cuero y generalmente áspera como la piel de un sapo. Las enanas suelen llevar su cabello trenzado, son de pecho generoso y también rellenitas. Los enanos prefieren llevar los colores rojo, verde, blanco, amarillo, azul o colores terrosos. Por lo general llevan abriguitos, chaquetas y en especial gorros de cualquier tipo, como gorros acabados en punta, sombreros de fieltro, gorras grises, sombreros de ala ancha, sombreros de paja, caperuzas mágicas o caperuzas de niebla. Mediante un giro de su sombrero un enano se hace visible o invisible. El que le quita el gorro a un enano impide que éste pueda regresar al reino de los enanos. Aparte de eso, los enanos están dotados de los más diversos poderes mágicos, como por ejemplo poderes de camuflaje y protección, el poder de hacer desaparecer y aparecer cosas. Como espíritus de la tierra, están estrechamente ligados a ésta y dominan todas las fuerzas asociadas a la tierra. También conocen y cuidan los tesoros de las cámaras de tesoros de la tierra. Pueden permanecer y moverse tanto en las superficies de la tierra como en sus profundidades. Las áreas en las que habitan se encuentran también entre estas zonas. Viven allí en cuevas, o bajo tierra, entre raíces, en la maleza que hay bajo los árboles y arbustos, en montañas, rocas y piedras. Les encanta la vida social, comer y beber. En sus cordiales manifestaciones son entre otras cosas: honrados, perseverantes, tradicionalistas, de confianza, ordenados, con sentido del humor, cordiales, solícitos. En sus manifestaciones malignas pueden ser codiciosos, tacaños, hostiles, obsesivos, pérfidos e incluso peligrosos. Por un lado pueden ser de gran ayuda para los seres humanos, pues son verdaderos espíritus protectores, serviciales y sanadores, pero por otro lado puede representar un peligro inminente, dependiendo de su origen, del lugar del que cuidan, de sus experiencias con las personas, de sus inclinaciones, cometidos y aficiones.

**Enerbanske:** Seres de la Naturaleza de Helgoland, diminutos y misteriosos. Pertenecen a los Wichtelmännlein (duendes/gnomos) y habitan en las casas, por lo general bajo las escaleras. Llevan gorros de color verde y pantalones rojos y ayudan inadvertidamente en la casa y en la granja.

**Enlil:** Soberano sumerio de los vientos. Es el dueño del espacio aéreo y gobierna las fuerzas de la naturaleza. Su santuario de culto principal es el Templo Ekur en Nippur.

**Ensinnes:** Tipo de ondina que supervisa y dirige las marejadas.

**Entenwick:** Duende del castillo de los Señores de Sajonia. Tenía voz de pájaro y explicaba que era un ángel expulsado que no había pecado muy gravemente y que confiaba en encontrar la gracia. Había pasado más de 1.000 años en el pantano esperando que le llegara la oportunidad. Finalmente se subió detrás del caballo de un criado de los Señores de Sajonia que se había detenido brevemente en el pantano y así fue cómo llegó al castillo. Desde entonces ayudaba a la familia en lo que podía. Un día, el dueño del castillo quiso a verle a toda costa. Sólo ver el señor del castillo, el brazo de Entenwick, se asustó tanto que dejó de llamarle. Entonces el duende anunció el final de su linaje y de la casa de los señores de Sajonia. Poco tiempo después el castillo se incendió y el antiguo linaje desapareció en el transcurso de unos pocos años.

**Enyo:** (*véase* Gaia).

**Ephippas:** Espíritu del viento árabe al cual el rey Salomón pudo capturar en un tubo con ayuda de su anillo mágico. Recibió de Salomón el encargo de colocar la enorme piedra de la clausura, que ningún mortal podía levantar, en la punta de la entrada del templo que el rey había erigido en honor al auténtico Dios. Del mismo modo, por orden

de Salomón y con la ayuda de su congénere Abezethibu, debía sacar del mar Rojo una columna que debía sostenerse en el aire.

**Erato:** «La cariñosa», musa de la poesía amorosa, cuyo atributo es un instrumento de cuerda (*véase* Musas).

**Espíritu acuático:** Concepto general para todos aquellos espíritus de la naturaleza que habitan en el agua de cualquier tipo y cualquier lugar. A esta categoría pertenecen las nixas, sirenas, ondinas, nereidas, los elfos acuáticos, las Devas del agua, etc. Pero también están incluidos en esta definición los monstruos y demonios acuáticos.

**Espíritu del árbol:** (*véase* Fauno).

**Espíritu del hogar:** Seres de la Naturaleza que pueden quedarse como espíritus del hogar cerca de los seres humanos. A menudo se muestran bajo la forma de un animal, como puede ser una liebre, una serpiente o un pájaro. Por lo general, los espíritus del hogar son formas invisibles que corren por una cosa como rudos hombrecillos, Puck, duendes o elfos del hogar. Se encuentran siempre próximos a la casa y a la granja, viven en sótanos, en las buhardillas, bajo las escaleras, en las hendiduras de las paredes, en la cocina y en lugares similares. Como espíritu del hogar tiene numerosas obligaciones: por norma general, protege una casa, jardín, establo y granja y se encuentra al servicio de sus habitantes. Se ocupa a su manera de todos los asuntos de una casa. Si los habitantes se mudan, el espíritu del hogar abandona igualmente ese lugar. Si alguien muere en la casa, todos los habitantes de la misma son despertados por el espíritu del hogar. Anuncia buenas y malas noticias –también desde grandes distancias– sobre cosas que afectan a la familia. Conoce todos los secretos y toda la energía de su entorno. Esta última le renueva y revitaliza. También conoce a todos los otros habitantes invisibles. Puede ser solícito, pero también desde chistoso hasta malvado y, por lo general, se orienta por el comportamiento de sus compañeros de casa humanos.



**Espíritu del pozo:** Vigilante y guardián de los pozos. El pozo sirve como entrada al Inframundo y era la salida para las criaturas acuáticas hasta el Mundo de Arriba. Se dice que todas las aguas están conectadas entre sí subterráneamente y es allí por donde corretean los diferentes seres de la Naturaleza. El espíritu del pozo y los demonios del pozo están considerados como deidades subterráneas, que custodian los pasos. El cuento de «La Señora Holle» describe una introducción en el Inframundo, en el mundo de las almas. Los espíritus del pozo vigilan tesoros que son pesados de levantar. Generalmente son de naturaleza femenina y con capacidad de nutrir, purificadores y sagrados. Los espíritus del pozo se muestran a menudo bajo el aspecto de una rana, sapo, cangrejo o trucha. En algunas regiones el espíritu del pozo se toma a mal que la gente se asome al interior. Puede ser que tire de esa persona hacia abajo. Se dice que aquel que durante la Nochebuena mira dentro de un pozo, será arrastrado hacia abajo por el espíritu del pozo o por las ondinas. Quien respete el pozo, obtendrá conocimientos.

**Espíritu protector del hogar:** (*véase también* Duende casero). Los espíritus protectores de una casa pueden ser los seres más diversos, por ejemplo: ángeles, ángeles de la naturaleza, elfos de la luz, duendes caseros, elfos caseros, enanos y demonios entre otros. Según los habitantes y las emisiones se encuentran los seres correspondientes, que cuidan de la casa, granja y jardín.



**Espíritus de la mantequilla:** La mayoría de las veces se presentan bajo el aspecto de unos hombrecillos de color verde. Se pueden encontrar en toda Irlanda y en Inglaterra. Se trata de un tipo de duende parecido al Leprechaun, aunque más ladrón y pícaro. Los Buttergeister se llevan todo aquello que no esté fijado o clavado. Les encanta comer mantequilla fresca y nata. Si bien es cierto que no robarán nada de la mesa de alguien pobre, sólo de los ricos. Por la noche se les puede ver por los alrededores, acarreando faroles y garfios. Los arpones los necesitan para trepar a las estanterías más altas.

**Espíritus de la naturaleza propios del lugar:** Espíritus de la naturaleza que únicamente se encuentran en unas regiones o lugares determinados. Marcan dichos lugares con su especial energía y fuerza. Del mismo modo que el monstruo del lago Ness pertenece al lago escocés del mismo nombre, así pertenece la Fata Morgana al desierto, el Alpbütz a los Alpes y el Yeti (el hombre de las nieves) al Himalaya, etc.

**Espíritus del campo, hombre del campo, mujer del campo:** En cualquier parte del mundo podemos encontrar un sinfín de espíritus y dioses de los campos, tanto buenos como malos. Entre los buenos se encuentran, por ejemplo, la Reina de las Espigas y la Madre de los Cereales y del lado de los demonios está el Bilwis (*véase* Bilwis). Los espíritus de la vegetación benignos son invocados, venerados y apreciados. A los malvados, por el contrario, se les intenta ahuyentar y expulsar mediante todo tipo de rituales. Dado que la agricultura es el elemento económico humano más antiguo y constante, los ritos que giraban en torno a los espíritus del campo eran variados y de carácter marcado. Se les ofrecían sacrificios, eran alabados, enaltecidos, glorificados... y esto ocurría durante todo el tiempo de labranza, pero especialmente durante la cosecha. Por ejemplo, se daba vueltas alrededor del campo de trabajo en silencio, a fin de trazar un círculo protector alrededor de éste; o un hombre montado a caballo cabalgaba a toda velocidad rodeando el terreno. Durante el Viernes Santo y el Domingo de Pascua, antes de la salida del sol, los demonios son ahuyentados de los campos haciendo restallar un látigo y lanzando latas. En Carnaval se deja en los campos vino, aguardiente y pan. Las hogueras de Pascua sirven también para espantar a los demonios. Un vestigio de estos antiguos ritos y costumbres sigue vigente hoy en día en la celebración de la fiesta de acción de gracias por la cosecha. Aunque hoy en día ya no se sabe demasiado acerca de la naturaleza de los espíritus del campo.



**Esteno:** Una de las 3 gorgonas (*véase* Gorgonas).

**Etsai:** Espíritu vasco del hogar de Sara, que por las noches sale de su cueva subterránea. Se aparece bajo la forma de un animal que puede ser una cabra, un cerdo, un toro o un caballo. Es un maestro de la ciencia y de las artes.

**Etxajaunak:** Espíritu benigno del hogar y familiar, que sirve durante mucho tiempo a una familia.

**Eurídice:** Ninfa griega de los árboles y esposa del cantante Orfeo. Poco después de su boda, y huyendo de un pesado admirador, pisó una serpiente y murió a causa de su mordedura. Una vez muerta, llegó al Hades, el Inframundo griego. Su esposo intentó ir a buscarla para sacarla de allí, pero fracasó en su empeño porque no respetó la orden de no darse la vuelta antes de haber alcanzado el mundo de la superficie.



**Euryale:** (*véase* Gorgonas).

**Eurynome:** Una ninfa de los mares y diosa del río griega.

**Euterpe:** «La alegre», musa de la lírica, su atributo es el aulos, la flauta doble (*véase* Musas).

**Exu- Rei:** Espíritu afroamericano maligno y líder de un gran grupo de demonios. Se asemeja al Satán cristiano.

**Exu, Eshu, Esu:** Espíritu de la Naturaleza del Yoruba, en Nigeria. Le gusta engañar y personifica el dinamismo incalculable. Aparte de éste, posee otros 200 nombres más. Exu reúne en sí todas las contradicciones: es pequeño y grande, viejo y joven, gordo y delgado... Lejos, es para él cerca y cerca es lejos. Hoy tira una piedra y ayer acierta en el blanco. Sus colores son el negro y el blanco. La mayoría de las veces se le representa con una pipa, la cabeza de la cual se parece a un testículo.

# F

**Fafnir:** Dragón de la mitología germánica encargado de vigilar el refugio de los Nibelungos y que fue abatido por Sigfrido. Mientras moría, Fafnir reveló a Sigfrido que sobre el anillo que había en el tesoro pesaba la maldición del enano Andwari (Anillo de los Nibelungos).

**Fäggen:** Demonio del bosque tanto femenino como masculino, que viste con pieles de animales salvajes y de grande o pequeña estatura. Pertenecen a la «gente salvaje». Los Fäggen masculinos están, por lo general, cubiertos de pelo por todo el cuerpo; su larga cabellera y barba cuelgan erizadas e hirsutas a su alrededor. Sus ojos son negros como el carbón y cuando están encolerizados les arden, lanzan rayos y echan chispas. Las Fäggen femeninas también son peludas. Realizan todo tipo de tareas en el bosque y guardan muchos conocimientos secretos sobre el bosque en el que habitan. Dicho conocimiento puede serles arrebatado si se las emborracha. Los Fäggen pueden ser tanto buenos como malos, todo depende de las circunstancias bajo las cuales se les encuentra.



**Fagus:** Dios-árbol celta. Todas las hayas se encuentran bajo sus órdenes.

**Far Darrig, Fir Dhearga, Fir Jaraga:** Se les conoce en Irlanda. Far Darrig significa algo así como «hombre rojo». El Far Darrig lleva un gorro rojo y vestimenta de color rojo y le gustan los chistes macabros. Algunos de su especie tienen además una cabeza de un rojo vivo y desempeñan un papel importante en las historias de mortales, capturados en el país de las hadas, en el reino del otro lado. Gracias a su consejo, el visitante puede conseguir la ayuda que necesita para escapar del reino del Otro Mundo.

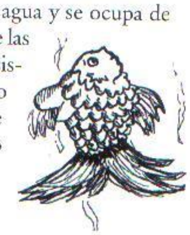
**Far Dorocha:** (*véase* Dullahan).

**Far Liath:** Demonio irlandés, parecido al Hombre Gris. Siembra enfermedades y epidemias. Se le construye su propio camino para que pueda viajar de un sitio a otro sin acarrear daños.

**Farillis:** Especie avanzada de hadas que instruyen y enseñan a otras hadas. Ejercen su actividad docente durante unos cincuenta años.

**Farisilles:** Hadas que conducen las corrientes de fuego. Intentan limitar los daños ocasionado por el fuego, dirigiendo los vientos o guiando a las personas en las tareas de extinción. Procuran conducir los rayos y mantener el fuego dentro de sus límites.

**Faronika, la mujer-pez:** «Jesús nada en el mar, en un mar profundo. Una mujer-pez nada tras él, es la mujer-pez Faronika. ¡Oh mujer-pez espera, espera mujer-pez Faronika! Queremos preguntarte qué pasa en el mundo!». «¡Golpeo con mi cola y el mundo se desmorona! Me giro de espaldas y el mundo se anega! «¡Oh mujer-pez no hagas nada, mujer-pez Faronika! Por lo niños pequeños, no hagas nada y por las mujeres de sobreparto» (conocida balada popular eslovena) // La mujer-pez Faronika cuida las aguas subterráneas y, de esta manera, el equilibrio de la Tierra. Pertenece a los seres elementales del agua y se ocupa de las aguas subterráneas y de las fuentes. Su cometido consiste en mantener el equilibrio biológico de un paisaje. Se puede establecer contacto con ella a niveles internos (*véase también* Pez del mundo).



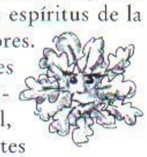
**Farrices:** Especie de hadas que influyen en los procesos curativos. Las Farrices pasan cien años preparándose para sus obligaciones, antes de puedan entrar en activo.

**Fata Morgana:** Demonio femenino de la Naturaleza que provoca espejismos en los desiertos. Hay que tener cuidado con ella, ya que atrae de esta manera a los viajeros hacia su perdición, haciéndoles creer que lo que desean se encuentra en el exterior y de esta manera les aparta del camino.

**Fati:** Hadas albanesas de los nacimientos y espíritus del destino. Se aparecen en grupos de tres el tercer día tras el nacimiento de un bebé para depositar su destino en su cuna. Una expresión albanesa dice: «así lo han escrito las fati en la frente».

**Fauno:** Espíritu del árbol. Recibe también el nombre de «Hombre verde», «Señor del árbol» y cuando ocupa una posición de mayor relevancia «Señor del bosque». Libre, responsable de nadie, oculto bajo una capa o máscara de hojas, pone en práctica elevados ideales. Toma de donde hay suficiente y reparte allí donde falta. Logra compensarlo todo, cuida y protege el árbol y sus alrededores. Conoce las secretas leyes de la Naturaleza. Su aspecto está en armonía con el del árbol en el que habita. El lenguaje de los árboles es las runas. La piedra asociada al fauno es el ámbar. // Los faunos aman la vida en general, también a las personas, especialmente cuando éstas tienen un corazón abierto a la Naturaleza. A veces les hacen alguna trastada, seduciéndoles en algunos casos y alterando su estado de conciencia mediante la embriaguez. También pueden conducir a la gente al camino equivocado y ponerles una y otra vez la zancadilla para que se detengan y reflexionen. Sin embargo, siempre se ponen con todo cariño al servicio de aquel que piensa en ellos y habla con ellos. // No hay ningún árbol sobre la tierra que no tenga un espíritu, un fauno. Éste está subordinado a niveles superiores de los elementos de la tierra. El fauno es la inteligencia, el guía y el guarda de los árboles. Supervisa las funciones del árbol durante todas las estaciones. Conduce la energía del árbol y la pone en armonía con el lugar en el que se encuentra el árbol. Puede moverse lejos de su árbol, aunque permanece unido a él a través de un cordón umbilical invisible. Todo aquello que el árbol experimenta, lo experimenta también el fauno del árbol. Cuando el árbol muere, el tiempo del fauno ha llegado también a su fin. Para que el fauno no sufra, es importante que el árbol sea extraído de la tierra junto con sus raíces; sólo entonces el fauno puede irse. // Dependiendo de su naturaleza, un árbol ofrece un hogar a muchos seres de la Naturaleza de todos los elementos y está en contacto con todos los espíritus de la Naturaleza de los alrededores. A estos pertenecen los seres elementales, los constructores de formas del árbol, espíritus de la hoja, diferentes tipos de ninfas que regulan el equilibrio hídrico, gnomos y enanos que habitan en las raíces, elfos, Devas, hadas, ángeles del árbol, que conducen la luz y la fuerza, así como otros muchos. A veces en los árboles viejos se encuentran reinos enteros de espíritus de la Naturaleza. // Cuando una rama te roza la cara, llueven sobre ti hojas y flores o llega soplando hasta ti un aroma, puede tratarse de una pequeña atención del fauno de un árbol. Existen también espíritus del árbol que entran en contacto con personas, por ejemplo, un árbol que es plantado con motivo del nacimiento de una persona. El fauno del árbol se convertirá en el padrino de esta persona y le protegerá en su camino. Cuando le pasa algo a la persona a la que está unida, el fauno sufre con ella y esto lo muestra.





**Faunus/Fauni (faunos):** Demonios grecoromanos del bosque que se entretienen con

las ninfas y transmiten al bosque la fuerza vital. Se les representa a menudo con orejas puntiagudas, nariz torcida, rabo y patas de macho cabrío.

**Fear Dearg:** Ser de la Naturaleza de Fuego que aparece en Inglaterra, Escocia e Irlanda. Tiene un tamaño de unos dos pies y medio, y viste ropa de color escarlata , su cabello es gris y su cara arrugada. Negarle algo trae desgracias.



**Federhänschen:** (*véase* Drak).

**Feeli:** Ángeles de la Naturaleza. Espíritus del Aire que son responsables de la evaporación del agua en los mares. También controlan la mezcla de Aire y Agua, es decir, la humedad del aire.

**Feng:** Feng-huang es un Fénix chino que personifica la fuerza bruta procreadora del cielo en el reino de los pájaros. Es un ser híbrido con cabeza y cresta de faisán y plumas de pavo real.

**Fénix:** Pájaro divino en muchas culturas que aparece en la formación del mundo sobre la colina ancestral. Se le venera, por ejemplo, en Heliópolis. En ciertos intervalos se consume en llamas y resurge nuevamente de sus cenizas totalmente nuevo y rejuvenecido, por lo que también recibe el nombre de pájaro de fuego. Es el símbolo de los eternos ciclos que se repiten y de la vida renovada a través de la muerte.



**Fer Caile:** Gigante negro, de un solo ojo, un solo brazo y un solo pie con un bastón de hielo bifurcado.

**Feuerputz:** (*véase* Hombres de fuego).

**Fionnbhar, Finvarra:** El rey de las hadas irlandés del Ulster. Reina sobre el reino de las hadas. Es conocido por sentir una predilección especial por las mujeres mortales. Envía a sus espías, que deben informarle acerca de dónde viven las muchachas y novias más hermosas. Sus elegidas serán entonces trasladadas mediante un hechizo al palacio de las hadas de Knockma, en Tuam, donde la música de las hadas las sume en un dulce sueño. Una parte de su alma permanece atrapada en el reino del Otro Mundo, olvidando su vida terrenal. De ser rescatadas, su estancia, que para los mortales ha sido de siglos, les parece como los cinco minutos de un sueño.



**Fir Darrig:** Enano del fuego.

**Firbolgs:** Duendes del Fuego; seres del Fuego y de la Tierra que pueden hacer auténticas jugarretas.

**Flaga:** Nombre que recibe un espíritu elemental al que se puede obligar a hacerse visible en un espejo; uno de los espíritus en el espejo. Es un ser que vive en los mundos intermedios y por eso no es tan fácil distinguirlo. Puede actuar de intermediario entre el mundo astral y el nuestro.

**Fljame:** Diablesa de Albania que provoca epilepsia y la enfermedad de la gripe.

**Folatel:** Ángel de la Naturaleza que se ocupa del bienestar físico de los animales.

**Follets:** Duendes franceses que poseen poderes mágicos y misteriosas habilidades que los asemejan al pueblo de las hadas.

**Fossegrim:** Demonio acuático de las creencias populares escandinavas. Pertenece a la

familia de los Nöcks. Es inofensivo, bondadoso y amigable. Generalmente se le encuentra bajo la forma de un mozalbete sentado sobre una piedra en medio de un río y tocando el arpa. Confiere al agua su dulce y relajante sonido y enseña a tocar el arpa o el violín a todo aquel que le lleve alguna ofrenda.



**Frakins:** Ángeles de la Naturaleza que pertenecen a los Devas, los responsables de la Tierra. Se ocupan del cuerpo etéreo de la Tierra y están provistos de un cuerpo etéreo, por medio del cual interrumpen el nacimiento y la muerte. No han nacido de una madre sino que se han formado a partir la esencia etérea de inteligencias superiores. Viven generalmente durante un siglo en los restos etéreos de nuestro planeta.

**Frankenstein:** Ser creado por un ser humano a partir de partes de cadáveres unidas y traído a la vida.

**Frodo:** (*véase* Hobbit). Personaje de *El Señor de los Anillos*, de J.R.R. Tolkien.



**FurFur, el dragón de fuego:** ¡Chssss y hierve a borbotones, azufre y vapor, arden los volcanes, saltan chispas, los vapores ascienden, se rompe el silencio. Alguien se siente como pez en el agua, es FurFur sobre el ardiente carbón. Está sentado allí y te mira sonriendo irónicamente, pero ni se te ocurra acercarte demasiado!»

**Furias (del romano), Erinnias (del griego):** Grupo formado por las tres diosas de la Rabia, la Venganza y la Furia (furia, término latino para 'rabia', 'furia'). Sus nombres son Alekto, Teisifona y Megaira. Protegen el orden del mundo y vengan los crímenes. En el mundo de los espíritus de la Naturaleza se conoce también a las Furias como diminutas hadas de la venganza, que aparecen para llamar la atención sobre las vulneraciones de la moral. Controlan los elementos, pueden pronunciar maldiciones y traen magia perjudicial. Así que se podría decir que el hada número 13 del cuento de *La Bella Durmiente* se considera como Furia entre las hadas.

**Fylfjen:** Seres nórdicos espirituales, que también reciben el nombre de Folgerinnen. Se han desprendido del cuerpo de los humanos, únicamente se les percibe en sueños y aparecen con forma de mujer o de animal. Son espíritus del destino y protectores que se ocupan de las almas de las personas. Premian el bien y vengan el mal.



# G

**Gabija:** Espíritu lituano femenino del fuego y del hogar. La Gabija es la Señora del Fuego sagrado de la cocina. A ella se le ofrecen ofrendas saladas pronunciando las palabras: «¡Santa Gabija, sáciate!».

**Gabjaujis:** Espíritu lituano del hogar. Guardián y administrador de los almacenes. Para honrarle, al término de la cosecha hay que poner un gallo bajo una olla y luego darle una paliza. Si el gallo consigue escaparse sano y salvo, debe seguir con vida.

**Gaea (griego), Gaia (latín):** En el principio reinaba el caos, una masa desordenada en la que no había arriba ni abajo. De él surgió Gaia, diosa y madre ancestral de la Tierra. Dio a luz al cielo por encima suyo y al oscuro espacio por debajo, que más tarde se convertiría en el Inframundo. Gaia, la divina Tierra, le dio el cielo a Urano y el Inframundo a Tártaro. Entonces nació Eros, el dios masculino del amor que, en lo sucesivo, sería la fuerza motriz de toda la Creación. A partir del caos, aún fueron creados arriba las ninfas, los espíritus de las montañas y de las fuentes. Del caos, surgieron abajo la Noche y sus criaturas. Gaia dio a luz al Mar (Pontos), la marea masculina o pleamar y la femenina o bajamar, así como a los Nixen, los hijos de los mares. De la oscura noche, salieron el Aire (Aither) y el Día (Hermeros), y así en lo sucesivo la luz y la oscuridad podrían alternarse, con lo cual sólo el día pertenecía a los mortales. La luz cósmica y el fuego sagrado estaban destinados únicamente a los dioses y diosas, ya que ellos son los Luminosos, los Fuertes, los Inmortales. Así son los inicios del mundo en la mitología griega. // Gaia (latín) procede del término griego *gaea*, que significa 'tierra'. Los atributos de Gaia son el Cuerno de la Abundancia, frutas y niños. Es la diosa Tierra y la diosa madre, la diosa ancestral y la abuela de todos los dioses. Es la madre universal, de su regazo se desprende toda vida y engendró a los Titanes Urano, Ponto y Tártaro sin un compañero masculino. Se corresponde con la Terra Mater romana, la Madre Tierra, que es un ser vivo. El planeta es su cuerpo, el aire es su aliento y sus mares, ríos, lagos y arroyos son sus vasos sanguíneos, que sustentan la tierra y la hacen fértil. Su energía, fuerza y fuego habitan ocultos en las profundidades de su interior. Es la madre de muchos hijos y proporciona también un hogar a muchas otras formas de vida que no han nacido de ella. En ciclos eternos surge de ella todo lo visible y vuelve de nuevo a ella. // Al principio, los hombres vivían en armonía respetando a Madre Tierra y a todas las formas de vida. Los animales y las plantas eras sus hermanos y hermanas. Desde entonces, muchos seres humanos se han alejando de esta unidad. De la patria madre surgió una patria padre, a la que es posible conquistar y es comparable en la tierra. Gaia quería convertirse en algo sobre lo que los seres humanos pudieran gobernar. Los tesoros de Gaia se habían convertido en mercancías y eran terreno de juego para los espíritus desarraigados y desalmados. Todo esto le hizo mucho daño a ella y a otras formas de vida y, por consiguiente, también a nosotros, como parte de su legado. Los restantes pueblos de la Naturaleza son los guardianes de la Tierra y podemos tomarlos como ejemplo. Cada vez más personas reconocen la profundidad de la Naturaleza y regresan a la Madre Tierra y a sus auténticos dones. Inician un nuevo intercambio con Gaia.



**Gaizkin:** Espíritu vasco de la enfermedad, que adopta la forma de la cabeza de un gallo en las plumas de las almohadas de las camas de los enfermos.

**Galateia, Galatea, «la Belleza de los Mares»:** Ninfa griega de los mares que pertenece a las 50 nereidas. Polifemo (gigante griego) la persiguió ardiendo de amor por ella y mató a su amante golpeándolo con una roca por celos.

**Galeru:** Gigantesca serpiente arco iris de Arnhemland (reino del Otro Mundo) de los aborígenes australianos. Su cuerpo se arquea formando el arco iris sobre el cielo; la cabaña dedicada al culto es su cuerpo, la leña que silba es su voz. Es un símbolo de la renovación, de la esperanza y de la conservación de la vida. Ha devorado a dos hermanas Djanggawul (las hijas del sol y el lucero de la mañana), lo que se entiende como ritual para aquellos que quieren iniciarse en el antiguo culto.

**Galla:** Demonio sumerio del Inframundo.

**Gallina de la Tierra:** Espíritu benigno del hogar que se conoce en el Sur del Tirol, en el Alto Palatinado y en Baviera, cuya voz proviene de la tierra o de un oscuro rincón del salón. Es un espíritu protector, que avisa a los habitantes de la casa cuando les amenaza una desgracia. Su voz suena como el cloqueo o el piar de una gallina que protege a sus polluelos.

**Galtxagorri:** Duende vasco y espíritu familiar benigno. Aparece bajo la forma de insectos o humana. Teje una atmósfera benigna, la energía positiva en una casa.

**Gandareva, Kundran:** Demonio acuático persa que, con las fauces permanentemente abiertas, intenta engullir la Creación. Habita en el lago de Vouru-kasha (el océano del mundo, en el que desembocan todas las aguas; la vastedad/el ilimitado), y es el Señor del Abyssus (del inglés *abyss* 'profundo abismo infinito'). Al final de los tiempos se le dará muerte en una batalla que durará nueve días.



**Ganga:** Espíritu acuático femenino hindú y diosa-río del sagrado y poderoso río Ganges, que nace en el Himalaya. Aparece a menudo como guardiana de la puerta delante de los templos. Sus símbolos distintivos son una olla de agua y el loto.

**Gardharva y Gardharvi:** Genios budistas de la fertilidad masculinos y femeninos, en parte divinos que traen la fortuna y el bienestar. Preparan el soma, la bebida de los dioses, cantan y bailan y son músicos celestiales. Aumentan la fuerza y la energía y las retienen. Su líder es Narada (sabio brahmánico-hinduísta y vidente de los tiempos remotos). Pueblan el cielo, el Apsaras el Mundo Superior, y el Charturmahararjika, el cielo (*véase* el capítulo del Anderswelt). Feliz es aquel que entra en contacto con ellos. Se les representa como pájaros humanos bien alimentados, con una cítara u otro instrumento en su mano.



**Garuda:** Criatura-pájaro hindú (del sánscrito *garut* 'alas'). Es un ser híbrido tipo pájaro, con cabeza, alas y cola de águila, pero cuerpo y piernas humanas. Su cara es blanca, su cuerpo dorado y sus alas son de color rojo. Es el mensajero de los mundos superiores y la personificación del principio de la Luz. Del mismo modo, es el adversario de los Nagas, ligados a la tierra (*véase* Nagas). A aquellos que le respetan los lleva a los mundos superiores de la luz.



**Gato:** Animal del reino mágico. Los gatos están a menudo en contacto con ángeles de la naturaleza, duendes, heinzelmännchen, demonios del grano, criaturas del Fuego, brujas, hechiceros y demonios, entre otros.

El gato posee algunas habilidades mágicas y está considerado un profeta del tiempo, y también puede presentir los terremotos. Es un excelente guardián que custodia los tesoros del templo o de la casa que están bajo su protección. Nada se le escapa; puede ver las energías y los espíritus que hay en un espacio. Ahuyenta a los intrusos y a los seres oscuros que pretenden colarse en la vivienda o en el templo. Asimismo, protege los espacios de energías extrañas. A un nivel de energía, no es posible entrar en un espacio del que es responsable un gato. Como si de un juego se tratara, es capaz de moverse entre los mundos, y es un animal mensajero de los diferentes reinos. Posee, entre otros, el don de la transformación de aspecto, de hacerse invisible, y de caminar a hurtadillas. Cuida secretos mágicos y antiguos conocimientos. // Escuchar a un gato es una buena manera de comprender los poderes y las energías que quieren hacerse sentir. Cuando el gato se limpia, anuncia una visita y, cuando arquea el lomo, significa que llegan invitados. Si se lame la pata izquierda, alguien saldrá de la casa. Limpiarse la oreja derecha quiere decir que llegarán invitados a los que tienes ganas de ver; si se limpia la izquierda, indica la llegada de invitados indeseados. Si el gato se lava la cara la visita será femenina y si se lava la espalda se espera visita masculina. Lamerse las patas traseras y/o frotarse contra la pata de una mesa o la jamba de la puerta significan huéspedes forasteros... Un gato negro trae mala suerte si le pasa a uno entre las piernas. Si un gato maúlla lastimosamente cerca de una casa, anuncia una muerte. En una casa en la que un gato se siente a gusto reinan las bendiciones. Si los gatos desentonan, se anuncian desgracias y disputas. La aparición de un gato extraño en una casa indica un cambio fundamental, una defunción, una despedida o un nuevo comienzo. Si un gato pierde pelo o muestra un comportamiento insólito y extraño puede ser un indicio de que hay demonios o fuerzas en la casa con las que el gato lucha, con las que no acabará tan fácilmente. Un gato de tres colores brinda protección contra el fuego...

**Gaueko:** Espíritu nocturno vasco y de la oscuridad. No permite que las personas se encuentren fuera de sus casas por la noche. Aparece ocasionalmente en un golpe de viento. Dice: «El día para los del día (hombres) y la noche para lo que pertenecen a la noche (Gaueko)».

**Gauna:** En Botswana, un espíritu maligno y portador de desgracias para los bosquimanos.



**Gefjon:** Giganta nórdica y diosa de la fertilidad. Trae fortuna y bendiciones y, como diosa de las vírgenes, acoge en su seno a todas las vírgenes fallecidas.

**Geirrödr:** Gigante nórdico vencido por Thor.

**Geister (espíritus):** Nombre con el que se designa a los seres incorpóreos y sobrenaturales del rango inferior de los diferentes reinos. En comparación con los dioses y diosas, disponen únicamente de un poder limitado. Con respecto al reino de los hombres, se pueden distinguir aquí espíritus buenos, neutrales y malos o portadores de desgracias. Los espíritus buenos son descritos a menudo como ángeles, elfos de la luz y criaturas pájaro entre otros y los malos como demonios y diablos. Existen los tipos más diversos de espíritus. Acordes a origen, función, paradero (lugar de residencia) y formación, hay espíritus de los muertos, de los antepasados, de la naturaleza, elementales, protectores, guardianes, del hogar, de las botellas y muchos otros. El poder del espíritu depende del poder y la fuerza de las personas. ¿Se dejan llevar o son las fuerzas las que los controlan? Entre otras cosas, uno puede

aprovecharse de los servicios de un espíritu, trabajar junto con él o expulsarlo. En viejas narraciones de cualquier parte del mundo se pueden encontrar descripciones de espíritus, invocaciones de espíritus y rituales para y con los espíritus.

**Genios:** El genio. Del latín *gignere* ('producir', 'crear', 'engendrar'). Es la fuerza procreadora y vital masculina equivalente a la capacidad femenina de dar a luz (Juno). Se describe como genios a los espíritus protectores personales de una persona, una casa, una familia, un pueblo, un estado, un lugar, una idea, etc. A menudo se les representa como seres alados o apariciones luminosas que brindan conocimiento, iluminación e inspiración.

**Gente del musgo:** Los espíritus del musgo son espíritus del bosque que pertenecen a la gente salvaje.

**Gente pequeña:** Durante muchos años, los cuentos, leyendas, narraciones y mitos han atrapado y mantenido la realidad de la gente pequeña. Se les puede encontrar en numerosas culturas de todo el mundo. El gran legado de la riqueza intelectual y de los misterios de la vida se encuentra entretejido en las historias sobre sus miembros y los encuentros con ellos. El concepto de «gente pequeña» –del inglés *Fairy Folk*– incluye a todos los seres menudos que actúan en la Naturaleza, así como a los que reciben el nombre de «la gente vieja», «la gente diminuta», «la gente feliz», «los buenos vecinos», «la buena gente» o algún otro nombre parecido. La gente pequeña comprende muchas especies de criaturas de la naturaleza como goblins, elfos, hadas, elfos negros, pixys, brownys, derricks, urisks, enanos, gnomos, silfos, ondinas. Todos ellos habitan en valles, grutas, montañas, aguas, plantas precisamente en la Naturaleza, a la que también sirven. Por eso a la gente pequeña se la considera también «el alma de la naturaleza». // La descripción de «pequeño» de gente pequeña es un concepto relativo, ya que abarca a todos los seres, desde los más diminutos hasta los que casi son de la estura humana. Los miembros de la gente pequeña llevan la ropa más diversa, se comunican de múltiples formas y su conducta y comportamiento son igualmente tan variados como la propia vida. Además, poseen innumerable habilidades mágicas: los grandes pueden hacerse pequeños, los pequeños pueden hacerse grandes, los viejos pueden hacerse jóvenes y los jóvenes, viejos. Pueden surgir de la nada para desaparecer nuevamente. Pueden adoptar todas las formas imaginables. Algunas veces aparecen como asistentes, otras como examinadores e incluso como destructores. Todo aquel que se los encuentra mira en el espejo de su alma y llega a conocer algo de sus propias características. Los encuentros con la gente pequeña, no importa la manera en la que tengan lugar, cambian profundamente la visión de la vida. // En las noches de luna clara la gente pequeña baila, canta y está de fiesta. Sus miembros son por lo general nocturnos o aparecen en unos momentos muy determinados. Esto ocurre la mayoría de las veces en fases de transición como, por ejemplo, la salida y la puesta del sol, el paso del día a la noche y viceversa. También se presentan en escisiones temporales, en los umbrales de los reinos de la luz y de los diferentes reinos intermedios como el reino de los sueños o de la fantasía. Algunos de ellos pueden ser vistos por una persona, depende de lo desarrollado que esté su crecimiento interior. La gente pequeña vive en el reino del Éter, en los mundos de la luz. Aquí toman forma y aspecto. Las criaturas del reino de Éter se entretejen con los elementos y los revitalizan con su luz. Otorgan a los elementos su vivacidad, poder y eficacia. Algunas especies de seres de la naturaleza apenas se fijan en los seres humanos, ya que



se nutren de las fuentes divinas o reinan en la naturaleza intacta. Otros, que habitan en las inmediaciones de los seres humanos, son marcados por la energía y el carisma de éstos que hará que actúen como espíritus solícitos o atormentadores.

**Gente ruda:** Pertenecen a la gente salvaje. Están cubiertos de pelo de arriba abajo y viven en un lago del que ascienden para tener trato con los humanos. Ruedan hacia los seres humanos en forma de un trozo peludo, enroscados como un erizo hasta detenerse ante sus pies. Entonces se ponen a su servicio y les traen fortuna durante siete años. Aunque si se les provoca eso trae desgracia.



**Gente salvaje:** Nombre que reúne a los grupos de espíritus de la naturaleza masculinos y femeninos que van de aquí para allá libremente, de forma anárquica e independiente, cometiendo sus excesos. Viven preferiblemente en oscuros bosques, regiones montañosas aisladas y en la naturaleza salvaje. A este grupo pertenecen, entre otros, los fäggen, saligen, orcos, salvan, la gente del musgo, la mujercilla del arbusto, la gente de madera, las mujeres salvajes y muchos otros grupos que sólo viven en determinadas regiones o zonas. Por lo general, pertenecen a los enanos o a los elfos y están relacionados asimismo tanto con el reino del fuego como con el de la tierra. La gente salvaje puede ser servicial en todos los intereses de la naturaleza pero también bastante malvada cuando se violan sus «tabús». En conjunto, son imprevisibles y a veces verdaderamente peligrosos. Reaccionan al campo de energía originado por los habitantes humanos del lugar en el que viven. Atentan contra la vida de las personas e intentan hacerles daño para que el resto de sus vida esté marcado y haciendo esto quieren cuidar el carácter salvaje de la naturaleza. Antiguamente, la gente sabía en qué regiones habitaban esos seres y se mantenían alejados de ellas o intentaban apaciguarlos.



**Gerd, Gerdr (islandés):** Giganta germánica y diosa de la Tierra.

**Ghul:** Diablesas misántropas de Arabia, que poseen la capacidad de apartar de su camino a los hombres en el desierto para luego atacarlos y devorarlos.

**Gidim:** Espíritu sumerio de los muertos. Los muertos que vagan por la tierra debido a que no se les dio sepultura o porque no recibieron las necesarias ceremonias y ofrendas mortuorias, imprescindibles para poder alcanzar los campos de los muertos. Los Gidim importunan y perjudican a los vivos y exigen de ellos aquello que les falta. Se les conjura para que puedan alcanzar el Inframundo y ya no causen más daño a los vivos.

**Giganten, Gigas, Gigantes:** Especie griega de los gigantes salvajes. Son enemigos de los dioses y personifican el desorden, la ignorancia y los salvajes tiempos ancestrales. A diferencia de los Titanes, ellos son mortales.

**Gigantes:** El concepto de «gigante» (*Riese*) deriva de la palabra del alemán medio alto *rise*, que describe a una persona grande y también en el sentido ideal de la palabra. Puede atribuirse también a la palabra del sánscrito *ursan* en el sentido de 'fuerte'. Los gigantes son seres gigantescamente grandes dotados de poderes mágicos. Los más pequeños de ellos todavía son más altos que el árbol más grande del bosque y algunos de ellos pueden alcanzar un tamaño tal que pueden llegar a atravesar con su cabeza las nubes de lluvia. // Para los antiguos germanos los gigantes eran los antiguos dioses ancestrales. En la mitología griega se les conoce por el nombre de

Titanes, Cíclopes y gigantes de cien brazos y habían sido los primeros seres vivientes de este mundo. En el Antiguo Testamento se habla de los gigantes en los tiempos anteriores al Diluvio. Así por ejemplo encontramos en el Génesis 6, 1-4 que las hijas de la Tierra que se mezclaron con los ángeles dieron a luz a gigantes. También podemos encontrar descripciones de diferentes géneros de gigantes. Por ejemplo, Amoriten y Enakiter (hijos de Enak). Otros conocidos gigantes del mundo de los mitos y las leyendas son Atlas, que lleva la bóveda celestial sobre sus hombros; los gigantes humanos Goliat y Hércules o el gigante ancestral germánico Ymir, de cuyo cuerpo surgieron la bóveda celeste, la tierra y el mar, los ríos y los bosques. // Existen gigantes de los más variados tipos y en todos los elementos. Habitan en selvas intransitables, en los grandes mares del mundo, en elevadas montañas, en cuevas, en extensas regiones intransitables, a la orilla del mar o también en el reino de los gigantes, situado bajo la luna, mucho más arriba de las nubes. Durante la cristianización, los gigantes fueron denigrados a la categoría de monstruos inferiores e imprevisibles y las historias paganas de gigantes adquirieron un carácter demoníaco y poco a poco fueron a parar al olvido. // Por lo general, se describe a los gigantes con rostros como esculpidos en piedra. Las cejas y las barbas muy pobladas y las greñas dominan en su apariencia. La mayoría de las gigantas poseen una figura exuberante y un cabello largo e indomable. La ropa puede variar; algunos gigantes se contentan con abrigos de pieles, remendados con pieles de todo tipo, pellejos, hojas y plantas; otros, por el contrario, se visten de terciopelo y seda y se adornan con pendientes y cadenas de plata. // Los gigantes desarrollan una fuerza increíble cuando se les irrita. Así, bajo su acceso de rabia, la naturaleza puede enzarzarse en temblores y encrespamientos.



Los gigantes son los poderes que conducen las grandes fuerzas. Los seres humanos con un tamaño superior al promedio o con talentos y fuerzas sobrenaturales reciben también el nombre de gigantes. Los gigantes personifican la gigantesca fuerza bruta de la naturaleza y frecuentemente se encuentran en espectaculares fenómenos de la naturaleza. Nuestros antepasados creían disponer de algunas pruebas de la existencia de los gigantes. Por ejemplo, las estrellas se veían como agujeros que los gigantes habían hecho lanzando piedras al firmamento. Cuando había tormenta, se creía que los gigantes se sentaban en las dos cimas más altas de las montañas que empinaban el codo y brindaban entrechocando sus vasos. Cuando un gigante fumaba una pipa, en la montaña se elevaban velos de niebla hacia el cielo. El día se volvía gris cuando una giganta con sus calcetines de veinte pies de longitud pisaba sobre la bóveda celeste.

**Giltine:** Hada-bruja demoníaca de Lituania. Cuando llega a la casa de un enfermo vestida de blanco, le estrangula, asfixia o aplasta. Como no es capaz de atravesar el agua, es aconsejable poner agua junto a la cama de un enfermo.

**Girtablulu:** Hombre-escorpión sumerio. Es un híbrido con el tronco de un hombre y la parte inferior de cuerpo de un escorpión. Custodia la entrada al monte Mashu que el Dios Sol atraviesa a grandes pasos por la mañana y por la tarde.

**Glauco:** El Viejo del Mar color azul brillante. Dios griego de los mares y protector, capaz de transformar su aspecto y con el don de la profecía. Ayuda a los pescadores, navegantes y buceadores. Originariamente, el mismo Glauco había sido un pez que se tomó un brebaje mágico y saltó al mar, donde se convirtió en dios.

**Gnomos:** La especie más antigua del pueblo de los enanos. Custodian la sabiduría de la tierra en antiguos lugares. Encontrárselos supone un gran honor. A menudo dejan sus huellas en viejos árboles, piedras y rocas claras.



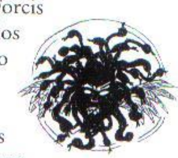
**Gob:** Señor de los espíritus de la Tierra, de los enanos, elfos y wichtel (duendes). Es invocado junto con sus serviciales espíritus en rituales mágicos para obtener poder sobre el Elemento Tierra. Con su ayuda y con la ayuda de los seres que están subordinados a su reinado es posible encontrar, por ejemplo, tesoros subterráneos, obtener objetos mágicos, identificar puntos de poder y líneas de la Tierra, hacer aparecer y desaparecer cosas. Entre los espíritus subordinados que le sirven se encuentran por ejemplo: Billingr, Bruni, Fili, Kili, Lifr, Alfr, Heri, Hliodofr, Moin, Frosti, Yngwi, Sudri, Austri, Nar, Dain, Ann, Ai y Miödwitnir. Pertenecen a los *Spiriti familiarii* (espíritus serviciales) y únicamente deben ser invocados con prudencia y conocimiento. Otros espíritus del espíritu de la tierra son: Mentifil, Orova, Idurah, Musar, Necas, Adimo, Erami, Ordaphe, cuyos nombres se emplean en rituales de invocación.



**Goblin:** Nombre inglés para designar a los duendes. A los duendes se les describe en Irlanda, Escocia e Inglaterra como solícitos y alegres, pero también como pérfidos y peligrosos. En Alemania la palabra *Goblin* se emplea a menudo para designar a un tipo malvado de duende.

**Gopat-Shah:** Hombre-toro persa. Híbrido que es en parte toro, en parte humano y vela por determinadas zonas para que Ahriman (comparable con el diablo) no entre en ellas.

**Gorgonas:** Monstruos griegos que vivían en el margen del Oeste de la Tierra. Tres hermanas de terrorífico rostro a la visión del cual uno quedaba instantáneamente convertido en piedra. Sus nombres son Esteno, Medusa y Euríale; de las tres, únicamente Medusa era mortal. Como hijas de Forcis (anciano dios griego de los mares) y Ceto (monstruo griego de los mares) son también las hermanas de los Greas, tres feos y ancianos monstruos de los mares y de las Hespérides (ninfas). Las Gorgonas son representadas con alas, colmillos y cabellos de serpiente. A menudo se puede encontrar representada su cabeza en sepulcros, templos y en santuarios como defensa contra poderes malignos.



**Gotitas marinas:** Ángeles de la naturaleza. Pertenecen al mundo del Agua y son chiquillos que renuevan las fuerzas del agua.

**Greas:** Grupo de tres hermanas feas, Pefredo, Enio y Dino, monstruos de los mares, que nacieron ya viejas. Entre las tres tienen sólo un ojo y un diente que Perseo –un héroe griego– les robó y que únicamente les devolvería una vez le dijeran cómo llegar hasta sus hermanas las Hespérides (ninfas).

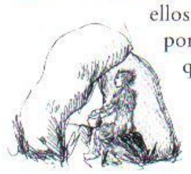
**Gridr:** Giganta nórdica cordial que hospedó al dios nórdico Thor durante el viaje de éste hacia Gerrödargard. Le entregó un cinturón de poder, el polvo mágico Gridavölr (Polvo de Gridr) y guantes de hierro.

**Grifo:** Ser híbrido de la mitología griega, con cabeza de águila y cuerpo de león y también alado. Es el guar-



dián del Fuego sagrado, del Agua de la Vida y del Árbol de la Vida. Su cabeza de águila representa el dominio del cielo y su cuerpo de león, el poder sobre la Tierra.

**Grogoch, Grigock, Gruogock, Pecht:** Conocidos en Irlanda, Islandia y Escocia, son medio humanos, medio elfos y tan grandes como un niño pequeño. Su cuerpo está recubierto de un pelo rojizo y áspero, que a menudo se enmaraña en un hirsuto pelaje, mezclado con mugre y ramas. Son bondadosos, laboriosos, robustos y más bien miserables. Habitan en hondonadas, gargantas y bajo dos piedras apoyadas una en la otra. Por esta razón, dichas piedras se llaman también Grogochhaus (casa de Grogoch). Son realmente trabajadores y ayudan en todo lo que pueden, ya sea en la Naturaleza, o en la casa y la granja. Son bienintencionados para con las personas, sin embargo no les gusta la gente perezosa. A menudo los dormilones son bruscamente despertados por ellos a bofetadas. Se le debe poner leche, aunque aquel que le hace un regalo los ahuyenta para siempre, ya que ellos realizan su trabajo desinteresadamente. Se aparecen de vez en cuando a aquellas personas dignas de confianza. No les gustan los sacerdotes y por ello es aconsejable buscar agua bendita o a un clérigo cuando un Grogoch se pone pesado.



**Gruagach:** Duende irlandés. Es pequeño y su cabeza tan grande como el resto del cuerpo. Su cabello es largo y rojo y le cuelga por la espalda. Es nocturno y presta su ayuda en la casa y en la granja. Sin embargo, no le gusta ser observado ni visto. Si alguien le hace un regalo, abandona el lugar inmediatamente, ya que entonces su trabajo allí ha terminado.

**Guardián de las piedras preciosas:** Las piedras preciosas pueden ser custodiadas por los más diversos representantes de la «gente pequeña» y del mismo modo también por ángeles, hadas, enanos y elfos oscuros entre otros. Tienen el especial cometido de custodiar los templos de piedras preciosas de la Naturaleza.

**Guizotso:** Espíritu vasco de aspecto humano con pelo de animal y pies de planta redonda, que no es ni bueno ni malo. Según las circunstancias, puede mostrar ambos lados.

**Gumenik:** Duende del hogar eslavo que corretea por el Tenn y que puede hacer de todo.

**Gunnlöd:** Giganta nórdica que custodiaba el Skadenmet de su padre Suttungr. Su padre le negó a Odín (padre de los dioses nórdico) un trago de ese met (bebida alcohólica elaborada con hidromiel fermentada y condimentos). Así que Odín reptó como una serpiente hacia Gunnlöd y la sedujo. Se quedó durante tres noches con ella y debía beber tres tragos de met. Finalmente, huyó adoptando la forma de un águila.

**Gusano con garras, el gusano de Tatzel:** Ser de la naturaleza de los Alpes. Posee cuerpo de lagarto, patas y alas menudas y una ancha cabeza. Con su venenoso aliento pone fuera de combate a sus cazadores y echa a correr veloz como el rayo, si es que uno consigue verle la cara, ya que su vista es aguda para evitar con anticipación cualquier peligro. A veces es posible oír su estridente silbido. El gusano de Tatzel conoce las entradas de las cuevas en el interior de las cuales se encuentran tesoros y sabe también dónde están los filones de oro.

**Gusano de Lind:** Monstruoso dragón alado de la mitología germánica.

**Gusano del avellano, Hatworm:** Se le conoce en diferentes regiones como el Tirol, la región alpina, el Harz, en la región de Brunswick y de Hannover. Sin embargo, las ideas que existen sobre él discrepan todas ellas. A veces se le describe como de un color verde-amarillento, a veces con cabeza de gato, otras con cabeza de niño, en otras ocasiones semejante al Taztelwurm (gusano con garras), a una serpiente o a un dragón, también como medio serpiente, medio hombre o con un morro como el de un lucio; echa fuego, y roba personas y ganado y los arroja luego al mar. A menudo y de muy buena gana, se instala en la parte de las raíces de un avellano en el que crece el muérdago. Se alimenta de las hojas de la planta del avellano y se le puede matar con una vara de avellano. Posee y protege poderes mágicos y conocimientos sobre hechicería; así por ejemplo, domina el lenguaje de las plantas y de los animales, está dotado de clarividencia, puede conceder deseos, es invulnerable, protege de los espíritus malignos y puede otorgar la capacidad de hacerse invisible y también de atravesar puertas cerradas. Aquel que lo captura, mata y se apropia de él, les son transferidas sus habilidades. Se han perdido muchos de los conocimientos que de él se tenían.



**Guta:** Demonio húngaro que mata a golpes a sus víctimas. Cuando alguien sufre un ataque de apoplejía se dice que «el Guta le ha asestado un golpe».

**Gütchen, Guteli, Güttichen, Göthelein, Göthel, Gütgen, Gütel:** Nombre que reciben unos espíritus del hogar demoníacos, semejantes a los enanos, que tanto pueden ser solícitos, benignos y bondadosos como demoníacos y malvados. Esto hace que se orienten frecuentemente por las personas a las que están vinculadas y a la energía que éstas desprenden. Se les conoce en el Norte y el Centro de Alemania. Pueden ser francamente trabajadores y gustarles los niños, pero también pueden convertirse en demonios atormentadores y portadores de enfermedades, todo depende de la energía por la que se vean influenciados.

**Gwynn ap Nudd:** Rey de las hadas celta de Annwyn (el Otro Mundo). Invitó a su palacio al piadoso St. Collen, que vivió aproximadamente en el siglo VI, donde le ofreció comida y bebida que éste sin embargo rechazó prudentemente (aquel que prueba la comida de las hadas tiene que quedarse en su reino para siempre). El santo se indignó por el comportamiento libertino que tenía lugar en el interior de las colinas y roció todo lo que había a su alrededor con agua bendita. A consecuencia de ello, toda la pompa y el esplendor de Annwyn desaparecieron bajo ruido de truenos.



**Gymir:** Gigante marino germánico.

# H

**Habergreis:** Originariamente, un demonio del campo y del grano conocido en la cultura alemana que circula –especialmente en otoño –y que anuncia el fin de la floreciente naturaleza y el debilitamiento de la fuerzas. En tiempos de las antiguas celebraciones anuales germánicas, se vinculaba a un personaje la celebración de acción de gracias por las cosecha, una figura que recibía el nombre de Habergreis. Se intentaba tenerle de buen humor y ayudarle y para ello se le obsequiaba observando esta costumbre y apreciando sus tareas. Más adelante, la tradición se convertiría en reprimenda: a aquel que cosechaba su campo en el último momento, se le echaba encima el Habergreis. Fue satanizado en los tiempos de la cristianización. Se dice que anunciaba las muertes y que se transformaba en un ser de la muerte y hombre del saco. Sus carcajadas, gruñidos, arcadas, sorbidos, risitas y balidos nocturnos espantaban a la gente. Se le representaba a menudo como una invulnerable criatura híbrida entre macho cabrío y pájaro. Tentativas posteriores de interpretación afirmaban que detrás del Habergreis había un pájaro que podía ser un chotacabras o una becacina –que popularmente recibían el nombre de «ordeñadoras de cabras»– y se creía que por las noches chupaba de las cabras.

**Hadas:** El nombre 'hada' deriva de la palabra latina *fatum* que significa 'destino'. A las hadas se las describe también como «las dichosas» del latín *felices* y como «las criaturas delicadas». Las hadas son espíritus de la Naturaleza de género femenino, benignas por lo general y de hermoso aspecto. Su naturaleza irradia luz, liviandad, alegría, eterna juventud, maternidad virginal, belleza, armonía, buena disposición, amor y gracia. Envueltas en luminosas vestiduras, siempre muy vivas, ligeras y libres, en noches de luna clara les encanta cantar, bailar y bañarse en lagos y fuentes. Poseen poderes y objetos mágicos de efectos maravillosos como abrigos o capas para camuflarse, anillos de los deseos, piedras protectoras, polvo de hadas para volar, talismanes de todo tipo y espadas mágicas, entre otros. Sin vínculos parentales ni parentela, sin recuerdo de su niñez ni idea de la vejez, regalan suerte con ayuda de un polvo mágico hecho de luz, y rompen con la monotonía de la existencia humana. Cuando decimos de alguien que tiene «rasgos finos» nos referimos al poder de las hadas. Entre las plantas que se consideran de las hadas se encuentran, por ejemplo, el manzano, el avellano, el roble, el enebro, el trébol; los animales asociados son, por ejemplo, el cisne, el caballo blanco, el ciervo. La piedra de las hadas es la fluorita y del mismo modo se consideran como piedras de las hadas que cumplen los deseos, las piedras talladas hexagonalmente o las que se encuentran en la naturaleza, como las piedras preciosas y los cristales. Una piedra perforada por la acción de la naturaleza es también una piedra de hada; protege de los hechizos malignos y contra todo tipo de ataques e indica a las personas que está bajo la protección de las hadas. // El término inglés *fairy* a menudo equivocadamente traducido como 'hada', hace referencia no sólo a las hadas, si no también a todo un grupo de diferentes seres de la Naturaleza que para nosotros se clasifican como «la gente pequeña». En leyendas, cuentos, poemas y narraciones de los diferentes pueblos de este mundo, las hadas son descritas con los más diversos modos de acción y obligaciones. A las hadas conocidas a través de las leyendas pertenecen por ejemplo Melusina, Viviana y Morgana y conocemos a Titania, la reina de las hadas, a través de *El Sueño de una noche de verano* de Shakespeare. Sorprendentemente, las hadas escaparon a la excomunión de la Iglesia, ya que no se les podía atribuir que entre sus intenciones figurara causar daño a nadie. // Las hadas están en contacto con el planeta

Venus y de este modo, con el amor cósmico y la verdadera fuerza del corazón. Son las conductoras de todas las corrientes de luz y salvación del universo y de los elementos. La gente que apela a ellas en los procesos de curación o los curanderos que trabajan conjuntamente con ellas son capaces de experimentar curaciones milagrosas. Una de las principales tareas de las hadas consiste en enviar la luz divina sobre la tierra, y de este modo, revitalizar la Naturaleza. En su baile de corros eternos son como pequeños centros de poder, que fijan la irisada y reluciente luz cósmica en la Naturaleza y en la Tierra, creando así lugares de energía especialmente potentes. Aquellos lugares vitalizados por ellas irradian la mayoría de las veces una atmósfera suave, fabulosa y mágica. Las hadas habitan en montañas ricas en tesoros, rocas marinas, grutas, cuevas, islas, colinas, bosques y dulces paisajes de la naturaleza. Por ejemplo, Avalon, la «isla de la manzana» localizada en el sudoeste de Inglaterra, se considera una isla de hadas. // Aquel que presta atención a las hadas y las aprecia o las llama recibe, tras superar una prueba de su fuerza de corazón, los dones de las hadas. El receptor de tal obsequio adquiere poderes mágicos sobrehumanos, consigue guía y ayuda y está protegido contra todo tipo de magia negra. Las hadas pueden intervenir a su manera en el destino de las personas. Dependiendo de cómo una persona haya probado ser, esto resulta de gran ayuda o se traduce en castigo. Se les atribuye actos malvados y maldiciones como desquite por la ingratitud, injusticia o la violenta destrucción de reinos de las hadas, aunque tales actos de venganza no se corresponden con su naturaleza. En caso de resultar decepcionadas, humilladas u ofendidas, huyen del reino humano hacia la desconocida lejanía de donde llegaron. En las creencias populares, las nubes de polvo que surgen repentinamente se interpretan como el rastro de las hadas cuando éstas abandonan un lugar. Cuando esto sucede, dichos lugares pierden su energía maravillosa. // En nuestra cultura, las hadas pertenecen a los ángeles de la naturaleza, están asociadas al reino del Éter (reino de la luz). Existen las más diversas clases de hadas que dirigen las corrientes de energía y luz de todos los elementos y de la Naturaleza, por ejemplo, las hadas-guía (Farillis, Aspirites, Hiarrus), hadas de la Naturaleza, hadas del fuego (Farisilles, Schallores), hadas del agua (Wallines, Nerenes, Ensinnes), hadas de la Tierra, hadas del espacio, hadas del aire (Wallotes, Arienes), hadas de la tormenta y hadas que se dedican especialmente a los seres humanos.



**Hadas de las flores:** «Sí, somos muy pequeñas, estamos a veces aquí y a veces allá. Quédate tranquilo donde estés, que te llevaremos una lucecita».

**Hags:** Brujas viejas que habitan junto a ríos, lagos, arroyos, charcas, pozos y otras aguas. Se las conoce en Inglaterra, Irlanda y Escocia.



**Han:** Mujer del río Han, en China. Su sobrenombre es «la mujer nadadora». Es también venerada como diosa del Han.

**Hania:** Espíritu guerrero de los indios Hopi al que se invoca en algunas ocasiones.

**Hargi:** Espíritu protector siberiano de los tungusen y ewenken (pueblos de la tundra siberiana).

**Haymon:** Pertenece al grupo del los gigantes y parece haber vivido entre los siglos VI y IX. Se le considera el fundador legendario del monasterio Wilten, situado al sur de Innsbruck. Existen diversas tradiciones. Una

indica que Haymon había matado a un dragón y otra que había vencido al gigante Tirso en las inmediaciones y, como muestra de arrepentimiento, fundó el monasterio. Debía de morir en el 876, aunque será por siempre considerado como patrón de la región.

**Hebräerchen:** Espectro de un niño, en Sajonia.

**Hecatónquiros:** Grupo de gigantes de la mitología griega, con cien brazos y cincuenta cabezas cada uno.

**Hechicera:** Nombre que reciben los espíritus y seres humanos de género femenino dotados de habilidades sobrenaturales y mágicas. Pueden viajar entre mundos y dimensiones.

**Heinzelmännchen/-frauen, Hinzemann:** Existen en todas partes del mundo. Son los cariñosos y solícitos espíritus de la Tierra que ponen sus servicios a disposición de la naturaleza y de los seres humanos. Los Heinzelmännchen no temen a las personas; pueden vivir cerca de ellos y con ellos (*véase también* Wichtel). Suelen vestir respetable y elegantemente y aparecen principalmente



en grupos. Estos grupos están organizados y se distribuyen su trabajo. En la vida cotidiana apenas se ve a los Heinzelmännchen, porque las mujeres sólo abandonan su entorno doméstico en contadas ocasiones. // Existen numerosos tipos de Heinzelmännchen y Heinzelfrauen: Heinzelmännchen del bosque, que pueden encontrarse en el Eifel, en el Westerwald, en la Selva Negra y en el bosque de Baviera; los Heinzelmännchen de la granja y de los molinos de viento, que pueden verse principalmente en las llanuras de la Baja Sajonia y en Schleswig-Holstein; Heinzelmännchen de la casa y del jardín, que se pueden quedar en cualquier lugar donde viva gente simpática; Heinzelmännchen de las dunas, que actúan a lo largo de las costas del mar Báltico y del mar del Norte.// Como a los Heinzelmännchen les encanta la oscuridad, es difícil encontrarlos en aquellos regiones de días cortos y largos inviernos. Cuidan el orden de la Naturaleza, se ocupan de los animales, especialmente de los más pequeños, así como de los insectos y del reino vegetal, y cuidan y conservan los tesoros de la Naturaleza. Ayudan en numerosas actividades, tales como tareas domésticas de limpieza y orden, en la granja y en el jardín, pero también prestan su ayuda para curar a las personas de enfermedades, fabricando medicamentos y velando por las antiguas ordenanzas.

**Helios y Vesta:** Padres del sol, que custodian, protegen y defienden el elemento Fuego. Los seres del Fuego proceden de las entrañas de la Tierra y del cinturón de electrones que circunda el sol. Trabajan en las esferas internas, donde las corrientes vitales se encuentran entre sus encarnaciones.

**Hemond (Hermod):** Mensajero de los dioses nórdico. Ser del Mundo Superior.

**Herensugue:** Espíritu diabólico vasco de las cuevas, con el aspecto de una serpiente de siete cabezas. Atraía con su aliento a hombres y animales para devorarlos. Cuando fue envenenado, se envolvió en llamas y, en un vertiginoso vuelo, abandonó el lugar volando sobre el mar, talando con su cola la copa de los árboles.

**Hermanas de Wyrd:** Virginales seres de la naturaleza de género femenino que están en contacto con el mundo de las hadas. Intro-

ducen a los seres humanos en la naturaleza superior; cuando están listos para ello, abren los canales del cuerpo de sutil material. Se diferencian en buenas y malas y tienen una moral estricta. Construyen templos hechos de cera y plumas; su miel es el oro transformado de elfos y enanos. Supervisan las leyes cósmicas. Pueden traer medicina y curación. Si son bienintencionadas para con alguna persona o grupo, dicha persona o grupo pasan a estar bajo su protección. Mantienen a distancia a los enemigos y les atacan. Traen noticias de fortuna y de desdicha, traen a los seres humanos mensajes de otros reinos y comprueban y supervisan su fuerza luminosa. Vale la pena prestar atención a lo que dicen. // Las hermanas de Wyrd aparecen a menudo bajo el aspecto de un enjambre de abejas que pican con gusto a mujeres irresponsables, borrachos, a la gentuza que roba y a la gente desagradable, codiciosa y avara y a los camorristas. Castigan con malvadas picaduras el soltar tacos y las peleas; pueden provocar también enfermedades e incluso la muerte. Antiguamente, una muchacha debía demostrar que todavía era pura y virgen, colocándose en un enjambre de abejas. Si las abejas la picaban, eso quería decía que ya no era pura. Si las abejas le dejaban en paz, habían superado la prueba y era admitida por las hermanas hadas. Si se cuelga un enjambre de abejas en una rama seca y una abeja vuela para posarse sobre la última flor de otoño, o zumba y se va directamente hacia el suelo, eso significa que hay una muerte en la casa. Si un enjambre vuela fuera y después de tres días ya no vuelve, eso significa que morirá un niño. Cuando en sueños se ve un enjambre de abejas que está inquieto y que empieza a zumbar, se anuncia una despedida. Si aparece un enjambre de abejas, eso es un anuncio de un nuevo inicio. Si está colgado de una casa indican peligro y catástrofes. Abejas fuertes y en abundancia, indica un año fecundo. Aquel que en sueños vuela con las abejas es un afortunado, está bendecido por las Wyrdschwestern (hermanas de Wyrd). Los enjambres que vuelan hacia el cielo traen asimismo fortuna. Si huele a miel, eso también anuncia fortuna.

**Hespérides:** Las siete hijas de Atlas y de Pléyone (o de Érebe y Nix): Egle, Aretusa, Eritia, Hestia, Héspere, Hesperia y Hesperetura. Son ninfas de la Naturaleza, dotadas de una clara y melodiosa voz. Custodiaban, junto con el dragón Ladón, las manzanas de oro que Gaia le había dado a Hera como regalo de boda por su matrimonio con Zeus.

**Heumütterli:** Mítica mujer de los bosques que aparece en el bosque de Niederwil y de Tägerig, en Argovia. Lleva un amplio sombrero, un vestido corto, una cestita en su brazo y un rosario en su mano. Al desaparecer, resuena un fuerte ruido de pisadas de caballo.

**Hiarrus:** Poderosas hadas, creadoras de magníficas ideas.

**Hidra:** Serpiente de Lerna. La hidra de Lerna era un monstruo marino griego de nueve cabezas, cuyo venenoso aliento lo destruía todo. Si se le cortaban sus nueve cabezas inmediatamente le crecían otras nuevas. El héroe griego Hércules consiguió finalmente aniquilarla manteniendo los muñones de las cabezas que le había cortado. Desde entonces, la hidra brilla en el cielo como constelación.

**Hie:** Hada albanesa que lleva una cofia de oro decorada con piedras preciosas. Cuando un ser humano es tocado por esta hada y éste a su vez toca su cofia, obtiene riqueza y poder. Hay una expresión que hace referencia a la riqueza inesperada que dice así: «La Hie me ha abrazado».

**Hiisi:** Espíritu del bosque finlandés que lleva a los hombres hasta los animales del bosque. Los sagrados bosquecillos frondosos se llamaban antiguamente *hiisi* en su honor; a

consecuencia de la cristianización, le degradaron a la categoría de demonio.

**Hilde:** Demonio acuático femenino con cabello azul, cuyo hermoso canto embelesa a los hombres. Se la puede ver por los alrededores de Gräfendorf. Al final se prendió fuego a sí misma.

**Himavat (del sánscrito «cumbre nevada»):** Espíritu divino sobrenatural de género masculino. Es el espíritu de las montañas del Himalaya. Aquel que va al Himalaya, entra en su territorio. El sagrado Monte Kailash es su hogar. Es el padre de la Ganga (la Ganga es la diosa-río del Ganges, que nace en el Himalaya) y esposo de Mena (ninfa hinduista).

**Hinzemann:** (*véase* Heizelmännchen).

**Hiranyakashipu (del sánscrito 'el que viste de oro'):** Rey de los demonios brahmánico-hinduísta que, debido a sus prácticas ascéticas está sometido a los tres mundos. Vishnu, el dios superior, se vio obligado a asesinarle. Hiranyakashipu es considerado el líder de los Datillas (grupo de demonios y titanes).

**Hmadríades y dríade. Del griego *drys* ('árbol', 'roble').** Grupo de ninfas griegas que habitan en árboles y arbustos y allí regulan el equilibrio hídrico. Son de aspecto tierno y dulce. A este grupo pertenece, por ejemplo, Eurídice, una ninfa de los árboles, esposa del cantante Orfeo. Una ninfa de los árboles o de los arbustos desaparece cuando el árbol o el arbusto en el que habita muere.

**Hobbit:** Se entiende por hobbit –conocidos a través de *El Señor de los anillos* de J.R.R. Tolkien– una raza pequeña y más bien insignificante de medianos sin barba; una mezcla entre un ser de Tierra y de Aire. Existen tres tribus: los Starren (los que miran fijamente), los Falbhäuter (los de piel leonada) y los Haarfüsse (los de pies peludos). Los Starren son de gran estatura y prefieren los paisajes llanos y las orillas de los ríos. Los Haarfüsse pueblan paisajes de colinas y les gusta vivir en cuevas y galerías. Los Falbhäuter son algo mayores, más delgados y de piel más clara que las otras tribus. Se encuentran a gusto en bosquecillos y bosques. Los Hobbits mantienen contacto con los enanos, elfos y en ocasiones con los seres humanos. Son sedentarios y viven contentos y acogedoramente en suaves paisajes de hierba con colinas en un ambiente soleado y cálido. Son los guardianes de dichos lugares y se ocupan amorosamente de la Naturaleza, desempeñando tareas de jardinería y agricultura, lo que les confiere su típico estado de ánimo reposado. Su reino, pertenece más bien al Mundo Superior, y por eso no podemos verlos. Los Hobbits no son un pueblo guerrero y no poseen poderes mágicos de ningún tipo. Sin embargo, pueden desaparecer silenciosamente cuando la cosa se pone fea. Además, son rápidos y ágiles. Con relación a su cuerpo, sus pies son muy grandes y peludos y no llevan zapatos. A los Hobbits les gustan las celebraciones y les encanta hacer regalos y recibirlos.

**Hobgoblins:** Grupo de seres de la Naturaleza que pertenecen a la «gente pequeña» y que son conocidos en Irlanda, Inglaterra y Escocia.

**Högfolk, Huldrafolk, Hügelvolk (gente de las colinas):** El pueblo de los Högfolk es una raza de hadas escandinavas que preferentemente habitan en los paisajes de colinas del Norte de Europa y que son conocidas por sus dulces cantos. Además, sus miembros producen maravillosos sonidos con los que mantienen sus paisajes en armonía y en equilibrio.



**Hombre del garfio:** Espíritu de los pozos que tira de los niños con un garfio.

**Hombre del saco:** Personificación de la fiebre en Baviera.

**Hombre gris, Old Boneless:** Ser, más bien tenebroso, de Irlanda. Se le describe, bastante contradictoriamente, como un ser hecho de niebla, vaho o humo. Cuando va de un lado a otro despide un olor a madera quemada o a aire frío y húmedo, desagradable y mohoso. Se alegra cuando se pierde una vida, no importa de qué ser. Corta la leche, estropea y echa a perder los alimentos almacenados, humedece y enfría la turba y la leña para que ya no pueda arder más. Se le puede mantener alejado temporalmente mediante relicarios, crucifijos y pronunciando las palabras: «¡Dios te bendiga!». Aunque luego vuelve, más maligno y enfurecido que antes.



**Hombre marrón de Muirs:** Conocido a través de relatos ingleses. Es el guardián de los animales salvajes que habitan en el bosque, donde vive este personaje, alimentándose de frutos secos, manzanas y frutos del bosque. Sus vestiduras están hechas de helechos secos, tiene el cabello rojo y llameantes ojos de toro. Mata a todo aquel que atenta contra su bosque.

**Hombre negro, el coco, el hombre del saco:** Personaje de aspecto impreciso entre oscuro y negro que habita en acequias, charcas, pozos o en los rincones más oscuros de establos, sótanos o desvanes. De vez en cuando se pasea arriba y abajo a lomos de un gran caballo, llevando una gran vara en su mano. Amenaza a los niños chillones.

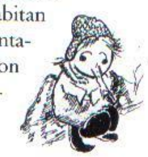
**Hombrecillo de la manzana:** En Inglaterra se dice que, en el manzano más viejo del jardín, habita el hombrecillo de la manzana. Protege los árboles y hace que den abundantes frutos si en agradecimiento se deja colgando la última manzana.



**Hombrecillo de la tierra:** Otro nombre con el que se designa a los Subterráneos (*véase* Subterráneos).

**Hombrecillo de las minas:** Nombre que recibe un tipo de enano que ayuda especialmente a la gente de la montaña.

**Hombrecillo de las nieves:** Demonios pertenecientes a la especie de los enanos del mundo alpino del Tirol que habitan en las cimas más altas de las montañas nevadas y de los glaciares. Son los defensores de los inocentes y castigan a los criminales.



**Hombrecillo de madera, mujercita de madera:** Hombrecillos o mujercitas que a menudo se sientan en las vigas de las casas. Envían bendiciones y fortuna a todos los miembros de la familia de la casa donde ellos habitan. Cuando se derriba una casa, lavan su ropa en el arroyo. Cuando abandonan una casa, se llevan sus bendiciones consigo y en esa casa las cosas ya nunca vuelven a ir bien.

**Hombrecillo del fénix:** Tipo de enano de la región de Silesia. Pertenecen a los espíritus de la tierra y suelen ser más grandes que los enanos pero más pequeños que los humanos. Llevan a cabo las mismas actividades que los humanos y la mayoría de las veces viven cerca de ellos. A veces intentan intercambiar sus niños (*véase* Wechselbalg). Habitan en arbustos, setas, piedras y colinas.



**Hombrecillos de la cocina:** Pertenecen a la especie de los Heinzelmännchen. Custodian el Fuego sagrado.

**Hombrecillos de la peste:** Nombre que reciben los demonios de las enfermedades, que traen la peste. Adoptan el aspecto de animales, transformándose en enormes serpientes, moscas rojas y negras, gallos rojo sangre, pájaros cuyos ojos despiden rayos de fuego y como forma de energía se convierten en fantasmas de color amarillo.

**Hombrecillos del lago:** Nombre que utilizan en Alemania para designar a los seres acuáticos de los lagos.

**Hombrecillos del pozo:** Pertenecen al grupo de los espíritus de la montaña parecidos a los enanos.

**Hombrecillos grises:** Apariciones que visten con los colores del crepúsculo, la niebla y la maleza del bosque. Los hombrecillos grises se pueden encontrar en diversos lugares de toda Alemania. Se les considera guardianes de tesoros y el hombre del saco, aunque su aparición puede significar también una advertencia. Los hombrecillos grises están clasificados dentro de diferentes pueblos: duendes, enanos y también espíritus del agua y del bosque.

**Hombres acuáticos:** Habitantes masculinos de las aguas. Dependiendo de sus obligaciones y de dónde son –arroyo, río, lago, mar– se les describe de diferente manera. Así por ejemplo, el hombre del mar, el Nix y el Nöck viven en el mar; el Strömkarl habita bajo las cascadas y tanto el Nickelmann como el Neck y el Mummel viven en ríos y lagos. Todos ellos son generalmente responsables de la fuerza con que fluyen y del caudal de las aguas. // Los hombres acuáticos viven durante muchos siglos. Se les reconoce fácilmente por sus cabellos, que gotean eternamente, sus ropas, que siempre están chorreando, y muchas veces presentan membranas entre sus dedos. Por lo general, sus cabellos



son largos y verdes con todo tipo de cosas del agua colgando –caracolas, conchas y otros muchos animalitos acuáticos. Algunos tienen largas barbas y frecuentemente relucen en su piel escamas de tonos azules y verdes, y sus dientes emiten una luz verde. Algunos tienen un cuerpo mitad humano y mitad pez, otros pueden moverse sobre en tierra, aunque no pueden alejarse mucho de las aguas donde viven. Algunas especies de hombres acuáticos llevan una gorra roja o púrpura sin la cual no pueden volver a sumergirse bajo el agua. // Los hombres acuáticos se adecuan a las aguas que cuidan y estimulan, tanto en tamaño, color, forma y aspecto y como en naturaleza, con lo que muestran naturalezas totalmente diferentes. Así pues, tenemos majestuosos dioses de los mares que llevan la más estricta vigilancia sobre los reinos acuáticos. Viven en reinos de las profundidades del mar, cabalgan por su reino montados en delfines sobre la cresta de las olas y controlan que todo esté en orden. Por otro lado, también existen hombrecillos de color marrón parecidos a las ranas que ven pasar los días sentados sobre piedras en sus aguas. En las creencias populares, por un lado se representa, por ejemplo, a los Nix masculinos como monstruos malignos de los ríos a los que se considera con profundo respeto y miedo. Se dice de ellos que arrastran a las personas a las profundidades, exigiendo sus sacrificios. Son muy estrictos en lo referente al cumplimiento de las reglas y leyes del mar. Por otro lado, el Nix masculino puede predecir el futuro y proponer inteligentes acertijos una vez las personas han llegado hasta él tras superar una serie de pruebas. Cuida de todo tipo de riquezas acuáticas y objetos acuáticos mágicos, como puede ser un espejo mágico, objetos que cumplen deseos, conchas parlantes, etc. Suele sentarse sobre fuertes rápidos y profundos remolinos de agua. Otras especies de hombres acuáticos son más bien bondadosas y sociables y disfrutan de una vida familiar feliz y tranquila. Les gusta el vino, las mujeres, cantar y juegos de todo tipo, y

sienten simpatía por los seres humanos, buscando incluso su proximidad. Muchos de ellos son músicos y tocan magistralmente con su violín o arpa melodías de baile salvajes, dulces o arrebatadoras. Algunos tocan tan salvajemente que todos a su alrededor han de ponerse a bailar arrastrados por su remolino. A menudo, la víctima se ve arrastrada hacia el fondo dando varios giros. A algunos vulgares espíritus del agua les gusta empinar el codo. Les gusta apostar por cualquier cosa, beben cualquier tipo de aguardiente, y tienen la nariz roja del borrachín y son feos, pero bondadosos. // Los hombres acuáticos pueden transformarse tanto en peces como en cualquier otro animal acuático y también en caballos de mar. Hay que decir que ya no es tan frecuente como antaño ver seres acuáticos masculinos. Son reservados y no les gustan las personas parlanchinas y pendencieras. También se apartan del camino de la llamada gente inteligente, especialmente de los científicos como los investigadores marinos y acuáticos, ya que desde su punto de vista, simplemente no tienen ni idea. A veces para divertirse forman pequeños remolinos y rápidos para que esa gente se lleve para adentro un pedazo del río, con la esperanza de que pierdan el interés. Lamentablemente, el contacto entre estas criaturas y los seres humanos se ve empañado a causa de experiencias desagradables por ambos lados, con lo que hemos perdido la práctica de escucharles.

**Hombres de fuego, hombrecillos de fuego:** Ser de la Naturaleza que pertenece al elemento Fuego. De los pies de un esqueleto completo sale una lucecita azul del Reino de la Tierra, asciende hasta el pecho, se extiende por todo el cuerpo, centelleando clara, hasta que finalmente todo se extingue de nuevo. Su tronco en llamas resplandece como una antorcha y aparece como un hombre que lleva en su cabeza un buque de tres palos y medias azules. La transformación no se encuentra lejos de allí donde surgen feuermänner. Pueden anunciar una pena inminente, pero también cambios positivos en algún lugar o en la vida de una persona.

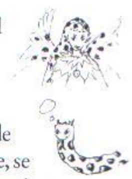
**Hombres de níquel:** Espíritus del agua que habitan en un agujero bajo el agua, en una casa con ventanas de cristal. Por arriba son humanos, por debajo son peces y tienen unos dientes afilados. Un oxidado hombre de níquel cuidaba de qué agua saliera para visitar el mercado de Quedlinburg y hacer allí sus compras. Del Elba vino, por ejemplo, una vez un anciano hombrecillo que le pidió a un granjero que le trajera un cuchillo.

**Hrimthursar:** Gigante nórdico de las heladas y la escarcha. Surgió del hielo y habita en el frío Norte y Nordeste.

**Hrungnir:** Gigante nórdico de la tormenta.

**Huckup, Hookup:** (*véase* Aufhocker).

**Huracán, Hurrican:** Dios indio de las estrellas, del pueblo maya. Es el dios del rayo, de la tormenta y de la fertilidad, responsable de las poderosas, desenfrenadas y desatadas fuerzas de la Naturaleza.



**Husra gardsra:** Espíritu del hogar escandinavo de la región de Angermanland. Tiene la forma de una serpiente y trae suerte a la familia de la casa donde habita. Según como se comporte, se sabe si anuncia fortuna o desgracia en una familia (*veáse también* Serpiente).

**Hvitorm:** Serpiente blanca de Suecia, que trae bendiciones y que es atendida con respetuosa timidez.

**Hymir:** Gigante acuático nórdico que habita en el borde del cielo. Thor le dio muerte cuando éste le robó su enorme caldero de hidromiel.

# I

**Ika-zuchi-no-kami:** Grupo sintoísta de ocho demonios de la enfermedad que habitan en el Inframundo. Están considerados como dioses de trueno subterráneos cuya animosidad/rencor puede originar erupciones volcánicas y terremotos.

**Ilmarinen:** Dios finlandés del Cielo, del Viento y del Tiempo.

**Íncubos (del latín *incubus* 'el que se pone encima'):** Espíritus elementales del Fuego, de género masculino que estimulan los instintos y la vitalidad sexuales de todos los seres vivos. Demonio cristiano (*véase* Alp, Aufhocker).

**Inhuma:** Espíritu nocturno maligno del País Vasco que ataca por las noches a las personas, estrangulándolas y dificultándoles la respiración para que pasen mucho miedo.

**Irrlichter, Dröglicht, Feu Follet, Fuoco fatuo, Irldlicht, Irrblos, Nachtlüchte, Will-o-the-Wisp, Quinnslicht (fuegos fatuos):** «¡Venid niños, venid deprisa! El fuego fatuo ha encendido su luz, el sapo se infla, la serpiente está en el junco. Es inquietante estar ahora ahí afuera. El Heidemann va a salir.» (Annette von Droste-Hülshoff). // Los fuegos fatuos se conocen en diversas regiones del mundo. En Inglaterra se les llama Will-o-the-Wisp, en Australia Quinnslicht, en Suecia Irrblos, en Francia Feu Follet, en Italia Fuoco Fatuo y en Alemania reciben el nombre de Nachtlüchte, Dröglicht, Seltenlicht e Irdlicht. Los fuegos fatuos son unas pequeñas llamas de un color entre azulado y amarillento o también pueden ser apariciones ardientes apariciones luminosas que se arden y desaparecen de nuevo, como diminutos puntos de luz danzarines sobre paisajes pantanosos o cenagosos. Ocasionalmente se les puede ver también en cementerios, minas o en la periferia de las ciudades. Aunque el lenguaje popular no los admite como luminosos gases del pantano o de la ciénaga, madera fosforescente o brillantes luciérnagas. Por eso probablemente demasiadas personas han tenido sus experiencias con los seres vivos de los fuegos fatuos, que no fulguran, ni arden al alcance de la mano, ni parecen tener una gran influencia en los seres humanos. // Existen diversas opiniones al respecto de los seres que se ocultan detrás de los fuegos fatuos. Algunos opinan que se trata de una especie de demonios que pretenden robar a los seres humanos su luz divina; otros creen que son elfos maliciosos, un tipo especial de ninfas que confieren al pantano un peligroso atractivo. Otros piensan que son duendes del fuego, Irrwische (revoltosos), que hacen sus travesuras... La idea más extendida, sin embargo, es que detrás de los fuegos fatuos se esconden almas desasosegadas y errantes de suicidas y criminales o de gente que ha perdido la vida en el pantano y que desean ser redimidos. Martín Luther (reformador de la Iglesia, 1483-1546), explicó los fuegos fatuos como «diablos flotantes» que exponen a las personas al peligro, atrayéndolas hacia lugares peligrosos. La noción cristiana de los fuegos fatuos es que son las almas de niños que no han sido bautizados y que por ello no pueden ascender hasta el cielo. Si al verlos se reza una oración, se aproximan muy cerca de su meta, pero si la persona lanza una maldición se alejan. Una antigua historia dice: «Si alguien consigue que se extinga una de las luces azuladas que brincan de un lado a otro, puede ocurrir que éste encuentre un tesoro oculto que le libre por siempre de toda pobreza». En los encuentros con fuegos fatuos, las personas están obligadas a llevar a cabo cualquier tarea de redención que esté en su mano.



**Irrwichte:** Seres que cambian de aspecto. Nadie sabe qué aspecto tienen en realidad. Se transforman en aquello que más atemoriza a cada persona.

**Iubdan:** Rey de los Leprechaun (*véase* Leprechaun). Un noble y apreciado príncipe, cuyo súbdito destaca por su fortaleza, pudiendo cortar un cardo de un solo golpe.

**Iya:** Monstruo y demonio maligno de los indios Sioux. La forma bajo la que se aparece es la del huracán. Su aliento trae enfermedad y engulle a hombres y animales.

# J

**Jätte:** (*véase* Ogro).

**Jen:** Dios finlandés del rayo y el trueno.

**Jilocasin:** Pertenece a la especie de los hombres-dragón. Por lo general, se muestra bajo el aspecto humano, aunque en momentos determinados se transforma en un dragón. Vivió durante el reinado de Carlomagno, cuyos hijos fueron llamados los «jinetes del dragón».

**Jötunn:** Gigantes y gigantas de la mitología nórdica dotados de fuerza sobrehumana. Son las personificaciones de las diferentes fuerzas y fenómenos de la naturaleza, y superan ampliamente en medida a los seres humanos. Se encuentran fuera de las áreas de influencia más cercanas de los seres humanos. Existen gigantes de la tormenta, del agua, de las montañas, del hielo, de la escarcha y del fuego. Como criaturas ancestrales, existen desde una época anterior al origen del mundo actual, y anterior también al nacimiento de los dioses. Frente a semidioses y seres humanos, pueden ser tanto positivos como negativos, sin embargo fueron combatidos a menudo por los dioses, ya que representaban una amenaza para ellos.

**Jowahus**: Nombre que reciben los seres elementales de las tribus africanas.

# K

**K'iung-K'i:** Demonio chino beneficioso que extermina los venenos. Pero del mismo modo puede provocar enfermedades y devorar a los seres humanos.

**Kachina:** Espíritus de los indios hopi. Son los espíritus de las fuerzas vitales invisibles, que son adorados, venerados e invocados en los diferentes fenómenos de la naturaleza. Existen los más diversos tipos de ellos y son invocados por los hopi en determinados momentos y mediante ceremonias especiales, con el propósito entrar en contacto con los otros mundos, comunicarse con éstos y recibir las señales. Los kachina gobiernan el tiempo, los animales, la fertilidad, los campos, las bendiciones, el bienestar y la fortuna. Se les representa mediante Tiku, que son muñecas hechas de madera, que sirven a los niños como medio de aprendizaje y a través de los cuales se transmite la antigua sabiduría.



**Kama-Devas:** Nivel superior de desarrollo de los silfos y de los habitantes del reino astral.

**Kamanggabi:** Espíritu melanesio de los éxitos en la guerra y en la caza y también de la fertilidad de los campos y de los árboles frutales. Reciben ofrendas en las casas de ceremonias de los hombres.

**Kappa:** Demonio sintoísta del río. Es un monstruo marino con la cabeza de un mono, el cuerpo de una tortuga y las extremidades de una rana. Puede arrastrar a niños al fondo del río o del lago y ahogarlos.

**Kasermanndl, Almbutz:** Demonio del tipo duende, conocido en el Tirol y Salzburgo que, tras la retirada del pasto en invierno, cometen sus excesos en el pasto alpino.

**Kaukas:** Duende lituano y espíritu del hogar de la especie de los enanos en honor al cual muchos lugares, ríos y montañas llevan su nombre. Los Kaukas aparecen la mayoría de las veces en grupos de dos y, del mismo modo, están acostumbrados también a trabajar en parejas. Traen buena suerte y bendiciones a una casa y realizan los más diversos trabajos.

**Kelen:** Soberano meridional de los espíritus acuáticos que es invocado junto con Nesrach en rituales mágicos con el propósito de desvelar los secretos del agua.

**Kelpie:** Demonios acuáticos que habitan en los ríos y lagos escoceses. Se muestran a los seres humanos bajo la forma de un caballo y les inducen a montarlos. En cuanto alguien lo hace, se precipitan al agua para ahogarle. Se puede conseguir que se ponga al servicio de uno, si se le echa por encima el velo de una novia.



**Kentauroi:** (*véase* Centauro).

**Kenzo, el duende elfo:** ¡Uf, ahí desciendo veloz montado sobre la hoja y llevado por el viento. A Kenzo le encanta, ¿hacia dónde? Eso le da exactamente lo mismo. Risas, bromas, hacer payasadas, sí, ése es su elixir de la vida, pues para él es el Aquí y Ahora.



**Kerberos, Cerberus, Zerberus (Cerbero):** Monstruo griego del Inframundo; un perro sanguinario que vigila las puertas del Hades. Menea la cola amistosamente a los muertos y les permite entrar en el Inframundo, aunque no deja que nadie vuelva a abandonarlo. Se le representa con tres cabezas, una cabeza de serpiente en el lomo y cola de serpiente.

**Ketos, Cetus:** Monstruo de los mares de la mitología griega.

**Kiao-lung:** Dragón chino con aspecto de una enorme serpiente de cuatro patas. Antiguamente se dirigió –formando parte de un carruaje de elefantes junto con otros seis dragones– hacia el Huang-Ti, un lugar de reunión de todos los demonios y espíritus, bajando de la cima del Tai-shan (montaña).

**Ki-lin:** Unicornio chino que puede vivir más de mil años. Se le representa como un ciervo de un único cuerno, cola de buey, pezuñas de caballo y escamas de pez. Es un símbolo de la bondad y del amor por la paz y se considera un ser mágico (*véase también* Unicornio).

**Kinnaras, Kinnaris, Kimnaras:** Espíritus hinduistas y músicos celestiales, cuyo cometido consiste en alegrar y entretener a los dioses. Se les representa con la parte superior del cuerpo humana y parte inferior de pájaro, y llevan un laúd en la mano.

**Kiskil-lilla:** Criada del viento sumeria y demonio nocturno maligno.

**Kitanapo:** Mujer tejedora de los indios Hopi que teje todas las historias del mundo.

**Klabautermann:** Duende del fuego. Sus colores son el azul y el rojo anaranjado. Busca a sus víctimas entre el estruendo de la caza salvaje y luego hace centellear su letal llamita azul y las coge a ellas o a los elegidos de su hogar.

**Klu:** Grupo tibetano de espíritus que habitan en las aguas.

**Kludde:** Demonio belga que la mayoría de las veces aparece bajo el aspecto de un enorme perro negro y alado. Adopta otras muchas formas para asustar a los viajeros nocturnos. Así, por ejemplo, persigue a sus víctimas como serpiente o gato, aunque también puede aparecer como un espantoso pájaro que grita «kludde, kludde».

**Kolivilori:** Espíritu demoníaco de Albania que comete sus excesos durante las doce noches de invierno. Se dedican a importunar a las mujeres o ensucian la cocina, aunque les da miedo el fuego.

**Konohana-sakuya-him:** Princesa japonesa y diosa de las flores de los árboles, especialmente de los ciruelos y de los cerezos.

**Kuwalden:** Un tipo de Heinzelmännchen que puede encontrarse en las regiones finlandesas. Los Kubalden llevan gorros rojos y camisas azules sobre pantalones de color verde; tienen una barba blanca y su bebida preferida es la leche. Pueden curar enfermedades en el plazo de dos días.

# L

**Lachama:** Demonio acuático sumerio, mitad humano, mitad pez.

**Ladón:** Dragón de la mitología griega. Custodiaba, junto con las Hespérides, el jardín reservado a los dioses. Heracles le mató y robó las manzanas de oro que allí crecían.

**Lakowiec Borowiec:** Espíritu del bosque checo cuyos perros guardianes son lobos y linces. Se le representa como un pastor que cabalga sobre un lobo.

**Lamassu:** Demonios protectores mesopotámicos de inclinaciones cordiales que se erigen en las entradas a palacios. Se les representa como toros humanos alados. Eran invocados en antiguos ritos para ahuyentar a los espíritus malignos.



**Lamias:** Espectros femeninos o vampiros que se asemejaban físicamente tanto a hombres como a mujeres. Pertenecen al mundo del fuego.

**Lares:** Espíritus bondadosos romanos al tiempo que divinidades protectoras de la casa, cocina y familia, campos, caminos y viajeros. Sus figuras se colocaban antiguamente en el Lararium (larario), un santuario en el interior de la casa. La festividad para honrar a los Lares es el 23 de diciembre.

**Larvas:** Según Agripa (padre de la Iglesia, 1486-1535) son las almas pecaminosas que no han llegado a ningún lugar bueno. Se apiñan en las sesiones de espiritismo, haciéndose pasar por otros espíritus, engañan a los participantes y se apoderan de su energía. Pueden ser el origen de una posesión.

**Laukasargai:** Demonios lituanos guardianes de los campos y demonios de la fertilidad.

**Lauma, Laume:** Hada letona y lituana, un espíritu tejedor e hilandero. Puede casarse con hombres fuertes y hermosos, pero desaparece al poco tiempo. Trae fortuna, aunque también puede volverse extremadamente vengativa si se la ofende. Se representa como una hermosa mujer, por lo general desnuda de grandes pechos y larga cabellera rubia.



**Laurin:** Nombre del rey de los enanos en la poesía épica de la leyenda de los dolomitas. Laurin significa 'el coronado de laureles'.



**Lemures:** Para los romanos son las almas de los difuntos que vagan por las noches; también se le conoce como Rumpelgeister o Poltergeister (espíritus alborotadores). Siguen apegados a la tierra porque no han superado el ardor de los deseos. Se dedican a engañar y confundir a los seres humanos y son el origen de muchas apariciones de fantasmas. // Según algunos teósofos, los Lemures son los habitantes de Lemuria –Mu, abreviado– el continente que desapareció bajo las aguas del océano Índico.

**Lepracaun, Leprechaun, Leprechans:** Nombre que recibe en Irlanda el pueblo de los enanos. La palabra Leprecaun deriva del término irlandés *leith brog* que significa 'zapatero de un zapato'. El nombre viene en realidad de que se les ve a menudo trabajar en un zapato y, del mismo modo, sus atributos son un zapato y un martillo; además los Leprechaun trabajan a menudo de zapateros o guarnicioneros. Acostumbran a llevar abrigos grises o verdes, pesados delantales de piel y un sombrero marrón rojizo. Frecuentemente se les describe feos, no más grandes que un niño de nueve o diez años, aunque con frecuencia son aún más pequeños. Sus cuerpos son rechonchos y sus caras parecen

manzanas arrugadas. Les encanta engañar y tomar el pelo, teniendo sus bromas la mayoría de las veces una parte instructiva (semejante al payaso Von Till). Custodian grandes tesoros y conocen el escondite de todos los tesoros de oro de Irlanda. Los objetos que son elaborados por ellos suelen tener una magia especial y son de incalculable valor; por ejemplo, abrigos para camuflarse, espadas que hacen invencible o riendas de oro con las que se puede encantar a una yegua amarilla con sólo tirar de ella.

**Letzekäppel, Letzel:** En Alsalcia se les conoce como aquellos que llevan puestas sus gorritas al revés y pueden atormentar a los seres humanos (*véase* Alp y Druckgeister).

**Leukrokuten:** Mítico ser fabuloso de la mitología griega, medio león, medio hiena, que pertenece a los reinos del fuego.

**Leviatán:** Del hebreo 'rey de todos los monstruos'. Esta palabra describe originariamente a un animal demoníaco y equivaldría, durante el cristianismo, al diablo.

**Liebre:** Animal de reino mágico. En ocasiones, detrás de una liebre de tres patas se esconde un duende. Como tal, se muestra amistoso y servicial: advierte a las personas, despierta a los centinelas que se han quedado dormidos y teje de nuevo los hilos del destino. Un Nix, con aspecto de liebre se dedica a castigar a los cazadores furtivos; liebres salvajes parecidas a los duendes tiran de un carro de espectros; liebres salvajes en los alrededores de una vivienda humana indican espíritus inmediatos. Las liebres pueden llamar la atención sobre un hechizo temporalmente limitado. Los demonios del grano adoptan de vez en cuando el aspecto de liebre y también los serviciales espíritus del hogar se presentan a menudo bajo la forma de una liebre. Como animales de las hadas, las liebres pueden ser mensajeros de fortuna, dinero y bendiciones.

**Lilith:** Según la tradición judía, Lilith fue la primera mujer de Adán. Puesto que Lilith no quería someterse al hombre fue declarada como la personificación del Mal y de la Oscuridad (*Lilith* 'espectro nocturno'). Está considerada como un ser vengativo y, como «diablesa de la noche», se la hace responsable de la fiebre puerperal. Lilith se corresponde con Lilithu, un demonio de la mitología babilónica. Es una conexión entre el elemento Aire y el elemento Fuego.

**Lilithu:** Demonio de la mitología babilónica (*véase* Lilith).



**Ling:** Grupo chino de cuatro seres mágicos al que pertenecen el dragón Lung, el unicornio Ki-lin, el fénix Feng y la tortuga Kuei. Cuidan los poderes secretos y mágicos de la Tierra.

**Little Man, (pequeño hombre):** Ser de la naturaleza de los indios Crow que se transmite de generación en generación y que es invocado en ceremonias bastante especiales como el baile de sol. Éste concede una gran fuerza al curandero.

**Lo:** Diosa china del río.

**Loco:** Dios afroamericano de los vegetales y de la medicina, con forma de árbol de los seguidores del vudú.

**Loki:** En la mitología nórdica es el dios del fuego, pero también de los diablillos y de las bromas malvadas. Como hermano de Odín, pertenece a la divina gran trinidad. Odín es el dios del Aire, Ägir-Hönir es el dios del Agua y Loki es el dios del elemento Fuego.

**Lorelei:** En las zonas germano-parlantes la Lorelei es una famosa sirena. Se sienta, desnuda, sobre una roca en el Rin, mientras peina su largo cabello dorado y desvía con sus nostálgicos

cantos a los navegantes de su curso, con lo que se estrellan junto con su barco contra las rocas que hay a sus pies (*véase también* Sirenas).

**Lucero vespertino:** En la mitología, el lucero vespertino es un ser femenino de maravillosa belleza, que reúne a los amantes y dispensa suerte en el amor. Antaño, existía la costumbre de que aquellas mujeres y hombres que por alguna razón habían sido separados, salieran por la noche y le pidieran al lucero vespertino que su amado o amada le guardara fidelidad. Le pedían asimismo que transmitiera sus saludos donde quiera que estuviesen. Del mismo modo, aquellas personas que buscaban a su alma gemela, le rogaban al lucero vespertino que les echara una mano en su búsqueda y permitiera que su corazón se uniera al de su aún desconocido amor. Al lucero vespertino se le asocia a menudo con la luna y con la magia amorosa. Para introducir un ser amado o amada en la vida de una persona, la mujer/el hombre debía situarse al llegar la medianoche de la Nochevieja, en la puerta de la cocina, de espaldas a ésta y decir: «Dios te salve, lucero vespertino, tú que brillas claro y lejano sobre el Este, sobre el Oeste y sobre todos los nidos de cornejas. ¿Acaso ha nacido ya aquel que me ha de ser más querido? Ha sido ya elegido aquel a quien he de amar más que nada? Envíamelo, pues, hoy para contento mío y del mundo. Gracias, oh lucero vespertino, salúdale/salúdala por mí, a quien se encuentre ya cerca o lejos».

**Luchorpan:** Ser transcendental de la mitología celta con un considerable poder sobre la fuerza vital y la fertilidad. Luchorpan significa 'diminuto cuerpecillo'. Es el nombre irlandés que reciben los duendes, elfos, enanos y miembros de la «gente pequeña» que viven sobre y bajo la tierra. Pertenecen a los espíritus de la tierra y custodian en cuevas y enclaves secretos, tesoros ocultos. Ayudan a los seres humanos. Si sienten hostilidad hacia los mortales, les prenden fuego a sus casas, dejan secar su cosecha y les traen enfermedad y epidemias. A la gente codiciosa y avara les cortan el pelo o se presentan con otros «simpáticos» castigos. No son malvados por naturaleza sino que simplemente reaccionan adecuadamente al comportamiento de las personas. Sin embargo, les encanta hacer travesuras y les gusta tomarle el pelo a las personas. Trabajan para aquellos a quienes recompensan, ayudándoles y estando a su lado para muchas cuestiones. Velan por la verdad y la sabiduría de la tierra.

**Lung:** Dragones chinos. Personificaciones de los espíritus del trueno, las nubes y la lluvia, al tiempo que enviados de los mundos celestiales. Como seres mixtos y mágicos, pertenecen a los Ling. Existen cinco tipos de dragones celestiales que custodian la residencia de los dioses: los dragones terrestres, los dragones de la lluvia, dragones que purifican los ríos, dragones que custodian los tesoros y dragones imperiales. Los primeros cuatro tipos tienen cuatro garras, el quinto tipo tiene cinco garras.

**Luonnotar:** Hija finlandesa del aire.

**Lurachmain, Lurgadhan, Lurican:** Especie de enanos irlandesa parecida a los Leprechaun.

# M

**Maahiset, Maanalaiset:** Habitantes de la tierra, los subterráneos. Espíritus de la tierra finlandeses que habitan en colinas, bosques, montañas y en lagos remotos. Si una persona va a conocer ese lugar, comprobará que un día bajo tierra se corresponde con 50 días sobre ella. El mundo de estos enanos semejantes a los humanos es, al igual que el reflejo en la superficie del agua opuesta a la de los seres humanos. Corren con los pies hacia arriba, izquierda es derecha, derecha es para ellos izquierda, ligero es pesado y pesado es ligero. Los Maahiset se cuidan de los animales y de las plantas y les encanta despistar a los excursionistas.

**Madan, Schudala-Madan, Schula-Madan, Kumil-Madan, Poruthu-Madan Kutti-Schattan:** Los Madan son un grupo de espíritus elementales de diferente tipo conocidos en la India. Son contradictorios en su comportamiento y de aspecto medio animal, medio monstruoso. Las personas que trabajan con magia negra los emplean para engañar a otros o para inflingirles daño. Estos espíritus elementales se dejan adular y seducir fácilmente, sin embargo exigen siempre un precio, especialmente cuando no se les sabe manejar. Existen diferentes especies: los Schudala-Madan, mitad Fuego y mitad espíritu del Agua pueden habitar en ambos elementos. Son grandes maestros del arte de la transformación y son capaces de transformar tanto su aspecto como el de sus adversarios. Prestan su ayuda en caso de incendios y hacen inmunes a las quemaduras. Les gustan los sitios donde se suceden crímenes y asesinatos, los sepulcros frescos, los lugares de ejecuciones y los mataderos. Les encanta mantener la energía de estos lugares y hacer resurgir nuevamente a los esperpentos del lugar. Los Schula-Madan son apariciones malignas que pertenecen al elemento Aire y les encantan los halagos y cumplidos. Muchos charlatanes les deben sus fantásticos resultados. Son capaces de hacer aumentar en cuestión de segundos el tamaño de los objetos. Aunque también exigen su precio. Los Kumil-Madan son, en sí, saltarinas Ondinas que pertenecen al elemento Agua. Pueden descubrir el presente y el futuro, auque no son siempre honestos al respecto, sólo frente a aquellos que saben cómo aceptarlo. Los Porthu-Madan son espíritus de la naturaleza del tipo vigoroso. Apoyan, por ejemplo, a los domadores ayudándoles en la doma de bestias salvajes. Entre sus ámbitos de funciones, se encuentran, además, la levitación, hacer flotar libremente a personas y objetos. Los Kutti-Schattan son duendes a los que les gusta hacer travesuras.



**Madre de los pozos:** Una de las diosas del Destino que pone a prueba a las personas, las ayuda y hace predicciones. La Madre de los pozos pertenece a la «gente de la tierra», a las antiguas Gnomidas. Suele sentarse junto a los pozos y aparentemente no tiene nada que hacer. Tiene en sus manos los hilos del destino y permite a aquellos a los que presta su atención echar un vistazo al Libro de la Vida.

**Madre del Alp:** También Alpmueterli. Se trata de un espíritu del Alp femenino que ataca las cabañas y granjas. Se la describe como una anciana jorobada con poderes mágicos, rodeada de serviciales duendes, con formas de diversos animales, atentos a sus órdenes. Entre otras cosas, su aparición puede anunciar mal tiempo.

**Madrecita Cariñosa:** La viejecita querida es un espíritu de la tierra y pertenece a la

especie de los Gnomos, uno de los antiguos pueblos clasificados dentro del género de los Enanos. Los Gnomos son los guardianes de la sabiduría de los espíritus y las viejecitas queridas, llamadas también Gnómidas son las guardianas de la sabiduría del corazón. Hilan en cuevas subterráneas los hilos de la vida y tejen la alfombra de la vida. // La viejecita querida suele aparecer de la nada, se sienta entonces de repente al borde del camino y pide, por ejemplo, el último trozo de pan de un excursionista. Si alguien se vuelve otra vez hacia ella, desaparece. En un momento dado, aparece de nuevo para concluir lo que había empezado. Serena, compasiva y sabia, reconoce a los seres humanos pero no los juzga. Es la amada intermediaria entre los mundos, entre la sabiduría del corazón y las aspiraciones egoístas. // Aún más vieja que la humanidad, la viejecita querida ha visto el amanecer de muchos tiempos y la extinción de los mismos. A su manera, cuida de los misterios femeninos de la vida. Conoce los ciclos, los momentos justos, las ramas de la vida. Vela por los misteriosos caminos a través de los que la fortuna llega a veces a los hombres de manera inesperada. Una y otra vez, cuando ha llegado el momento, se sienta al borde del camino y mira si una persona ya está preparada para atravesar la puerta al próximo nivel. Esto sucede la mayoría de las veces en situaciones en la que se solicita su total confianza. Sólo aquellas personas que son puras de corazón y que de manera intuitiva aman y están en armonía con la divina naturaleza es seguro que sean iniciados en los mundos superiores y se conviertan en reyes o reinas de un reino. Aunque para llegar a ese extremo es necesario superar antes algunas pruebas de diversa índole. Éstas sólo pueden ser superadas con la ayuda de la viejecita querida, porque ella conoce todas las formas de vida y tiene en su mano los hilos del destino. Pone a prueba la fuerza de corazón de las personas, que se expresa entre otras cosas en su buena disposición, capacidad de sacrificio, amor al prójimo, respeto, compasión, confianza, valor, la capacidad de compartir y la disposición para ponerse al servicio de los demás. Te pide que lleves a cabo unas determinadas tareas con diligencia, entusiasmo y amor. Aquel que es capaz de servir a los otros está preparado para realizar cualquier trabajo que se encuentre en su camino; está preparado para gobernar, pues gobernar es una forma superior de servicio.

**Maggid:** Según la mística judía, es un espíritu con el que un iniciado puede establecer contacto si entra en otro estado. Dicho espíritu introduce a las personas en los niveles internos de la mística de la verdad y del amor.

**Mahr:** Espíritu nocturno y un demonio que aterroriza. Se dedica a molestar y a atormentar a la gente por la noche, en sus sueños. Reaviva viejos recuerdos que nos atormentan y llena el futuro de miedo y espanto.

**Maide, Mari:** Espíritu nocturno vasco que entra por las noches en las casas y se toma las comidas que le han dejado preparadas para él en la cocina. Traían a los seres humanos aquello que se perdía en el ámbito de la cultura.

**Majas gars:** Espíritu del hogar de Letonia que asegura el bienestar de los habitantes de una casa. Mantiene el mal alejado y provoca lo bueno.

**Makemake:** Dios polinesio de los mares de la Isla de Pascua. Soberano protector de las golondrinas de mar.

**Malu:** Espíritu del hogar siberiano y asistente en la caza, de los Ewenkes y Tunguses (pueblos de la tundra siberiana). Su lugar se encuentra en muro trasero de las viviendas.

**Mamaragan:** Hombre del saco australiano cuya voz es el trueno y que arroja sus hachas-relámpago contra árboles y personas. Durante la época de sequía, habita en el fondo de un charco y en la época de lluvias cabalga sobre el extremo de una nube de tormenta.

**Manantiales frescos:** Pertenecen a la especie de los hombres acuáticos. Conducen las corrientes frías en las aguas.

**Mandan:** Grupo de espíritus elementales de naturaleza maligna, medio animales medio humanos.

**Mandrágora:** Planta de los mitos y antiguo nombre que recibían los míticos seres de la antigüedad germánica que actúan en secreto y están dotados de un gran número de poderes mágicos. La forma de la raíz de esta planta se ha definido a veces como parecida a un duende masculino o femenino. Pero esto abarca únicamente una pequeña parte de su naturaleza. Otras fuentes describen a los Alraun como mujeres mágicas —raíz que atesoran los secretos femeninos—. Cuando está dispuesta a establecer contacto, susurra sus secretos al oído. En su aspecto masculino, se la conoce por el nombre de Alraunemännlein negro, e intensifica las actividades mágicas, y ayuda a acrecentar el oro, el dinero y los tesoros. Los Alraune tallados a partir de raíces carnosas con forma humana han sido, en la antigüedad y son también hoy en día, utilizados con fines mágicos. El nombre Alraune deriva del término germano «runa» que significa «secreto» o de «runen» que significa «hablar en voz baja y en secreto, murmurar». Aparte de esto, en la antigüedad la mandrágora era considerada una planta mágica importante. Pertenece a la familia de las solanáceas y crece en la región del Mediterráneo. Flores, raíz, hojas y frutos poseen numerosas propiedades curativas y diversas aplicaciones.

**Manes:** Para los romanos, eran las almas de los difuntos. Se trata de espíritus y almas de los muertos benignos que siguen protegiendo a sus familias. Sus máscaras y altares se erigían en las casas privadas de los romanos.

**Manzashiri:** Gigante ancestral de los Kalmukes, (un pueblo de Mongolia del Oeste) a partir de cuyo cuerpo fue formada la Tierra. De su carne surgió la Tierra; de su sangre el agua; de sus órganos internos calientes el fuego; de sus cabellos la hierba; de sus huesos el hierro, de sus dientes los planetas y de sus ojos el sol y la luna.

**Marie:** Soberana vasca del tiempo y del viento, y reina de todos los espíritus.

**Maruts:** Dioses védicos-brahmánicos de la tormenta, el trueno y la lluvia, que parten las nubes con sus hachas de combate.

**Masaw:** Para los indios Hopi son los guardianes del Inframundo, más tarde los guardianes del cuarto mundo. El cuarto mundo de los Hopi es el mundo completo y actual.

**Mashurdalo:** Para los gitanos, gigante devorador de hombres que habita en los bosques y lagos remotos, donde se dedica a acechar a animales y seres humanos para comérselos.

**Masichua:** Para los indios Hopi, serpiente de cuernos grises, guardiana del Norte.

**Maya ('viejecita'):** Diosa griega de la Tierra que más tarde se convertiría en ninfa que formaba parte de las Pléyades.

**Medusa:** (*véase* Gorgonas).

**Melpómene ('la que canta'):** Musa de la poesía trágica (tragedia), sus atributos son la máscara de la tragedia (*véase* Musas).

**Melusina:** Sirena europea que se casó con el sobrino del conde de Portière. Su descendiente fue Guy de Lusignan, que fue el rey de los chipriotas durante el siglo XII.

**Mena, Menaka:** Ninfa hinduista del Mundo Superior (Apsara). Es la esposa del Himavata (espíritu del Himalaya) y la madre del Ganges (diosa de un río que nace en el Himalaya).



**Mererim:** Poderoso soberano de los espíritus del aire, al que sirven una multitud de espíritus del aire. Se le invoca en rituales mágicos en cuestiones relacionadas con el elemento Aire.

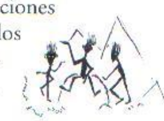
**Mermeut, Mermeunt, Meremuth:** Demonio del tiempo de la Europa del Norte al que, por lo general, se invoca junto con el gigante de la tormenta Fasolt para practicar la magia atmosférica. Es capaz de originar granizadas, tormentas y huracanes. Su origen es controvertido.

**Mérope:** Ninfa griega y una de las siete Pléyades. Puesto que fue la única que había desposado a un mortal, ocultó su rostro por vergüenza una vez que fue puesta en el cielo como constelación junto con sus hermanas, y así pues su estrella aparece algo más oscura que las de sus otras hermanas.

**Merrow und Silky (Merrow y Silkzy):** Nombre con el que los irlandeses designan a las Sirenas y Nixas. Las Silkys muestran a menudo el aspecto de una foca.

**Miezvilks:** Espíritus de la fertilidad lituanos que reparten fortuna y riqueza.

**Mimi:** Seres y espíritus mágicos australianos, devoradores de hombres, que viven en las rocas del Oeste de Arnhemland. Son tan delgados que sólo pueden salir de caza los días que no hace viento, ya que temen ser barridos por el viento y partirse el cuello. Se pueden encontrar representaciones de Mimis semejantes a palos con aspecto humano en antiguas pinturas rupestres en Australia.



**Mimir: (del nórdico «El que recuerda», «sabio»):** Sabio gigante marino de la mitología nórdica que desde la segunda raíz de Yggdrasil, el fresno del mundo, custodiaba el pozo de Mimir. Un trago de esta fuente otorgaba sabiduría y conocimiento.

**Mink y Nikel:** Pertenecen a la especie de los enanos. Custodian la tierra y sus tesoros. Habitan en su minas de minerales y piedras preciosas en la montañas y apenas se les ve sobre las superficie de la tierra. Vigilan tesoros tales como hierro, cobre, oro, minerales de todo tipo, que cuidan y guardan para que puedan extenderse y aumentar.

**Minutes:** Pertenecen a un tipo de elfo diminuto, miden unos cinco centímetros y tienen una expectativa de vida de unos cinco años. Abastecen a las plantas de una energía específica.

**Miren:** Espíritus albaneses del destino y hadas de los nacimientos que determinan el camino de la vida de uno de cada tres recién nacidos. Cuando penetran en los sueños de aquellos que duermen y se enteran de sus preocupaciones, les ayudan a encontrar soluciones a aquellos problemas que por sí mismos no parecen poder resolver.

**Mockel:** Demonio del grano y la vegetación.

**Modsognir:** Poderoso rey y soberano de los Enanos, al que se invoca en rituales mágicos para enterarse de secretos determinados o para poder llevar a cabo acciones concretas.

**[illegible]:** Demonio del grano y la vegetación.

**Monje de la montaña:** Gigantesco espíritu encorvado de la montaña, de las leyendas alemanas. Viste un hábito de monje y una enorme capucha, y lleva una lámpara de minero en la mano. Es bienintencionado con las personas y les muestra el lugar donde se encuentran los filones de oro y plata en la montaña. Aquel a quien haya mostrado ese lugar, no debe revelarlo a nadie.



**Mora:** En los países eslavos existe un espíritu del hogar que nace del alma de un antepasado fallecido o que es el alma de un ser humano vivo que por las noches abandona su cuerpo para molestar a otros en su sueño, cuya energía vital roba e incluso puede chuparles la sangre. El Mora aparece como un animal poco llamativo, como puede ser una mariposa nocturna, o como objeto, por ejemplo, como pelo o brizna de paja. Puede penetrar en las casas a través del ojo de la cerradura o puede ocultarse durante el día en grietas oscuras, armarios y sótanos.

**Morgana:** Hada de los celtas. Juega un papel importante en la leyenda del rey Arturo. El nombre, sin embargo, se emplea asimismo a menudo para nombrar a las hadas inglesas y francesas.

**Mujer blanca:** Seres de los reinos superiores. Provienen a menudo de país de los antepasados y traen noticias concernientes a la familia. Se aparece en sueños o en estados en los que la conciencia puede prolongarse más allá de la conciencia diaria. Envuelta en blancas vestiduras, permanece sentada en silencio o se aproxima casi flotando y de manera inaudible a una persona. El color blanco representa la pureza y los reinos superiores. La mujer blanca tiene un aspecto delicado y un semblante pálido y lleno de luz. Cuando aparece, es una buena idea abrir su mensaje. A veces le pide a alguien que la siga, a veces es con un gesto o transformándose en una persona conocida. Su intención es avisar, proteger o anunciar fortuna o infortunio. A menudo anuncia un nacimiento o una muerte o avisa, si el destino lo permite, de peligros para que puedan ser evitados. Ejerce de intermediaria entre los reinos y pertenece al reino de las hadas. Sus intenciones son puras y sagradas.

**Mujercilla del arbusto:** Pertenecen al género de los demonios de la vegetación, encargados de cuidar y proteger los arbustos, plantas y árboles.

**Mujercillas de las sacudidas:** Pertenecen a la gente ruda/salvaje. Salen a la superficie como diminutos seres revestidos de musgo, dan vueltas por el país. A menudo se les puede ver durante los temporales sacudiendo las puertas, golpeteando las ventanas y persianas. Ayudan a las buenas personas y castigan a los malvados.

**Mujingwa:** Divinidad del poder de la germinación propia de los indios hopi, que es invocada durante la primavera.

**Mulo:** Vampiros y espíritus de muertos de los gitanos, que habitan en las montañas y que, por las noches, asustan a la gente. Existen mulos negros y blancos, siendo los negros malignos. Se les describe como figuras con cuerpos sin huesos y con manos en las que falta el dedo medio.

**Murawa:** Alptraumgeister giratorio (*véase* Alp y Druckgeister).

**Murbl:** Serpiente legendaria de Wurmbachtal, en el Tirol, que pertenece a los espíritus de la naturaleza de los lugares. Su forma puede ser gruesa y corta como un niño de pecho. Está emparentada con el gusano del avellano.

**Murmlo:** Ángeles de la naturaleza que influyen en los cambios de tiempo y en la formación de tormentas.

**Musas:** «Llámalas de inmediato si las necesitas, acudirán encantadas para instruirte. Erato le da alas a la poesía amorosa, vistiendo la delicadeza de la visión del amor. La música de la flauta de Euterpe te traslada y su poesía te regala pura felicidad. Calíope hace que posen las acciones de los héroes y escoge las palabras de acuerdo a la norma divina. Clío rige la ciencia de la historia, que crea con sabio compromiso. Melpómene logra la fuerza de la tragedia, expresa profundamente los sentimientos humanos. Polimnia embriaga con el esplendor de su música, produce todas las piezas musicales y de baile. Terpsícore le arrebata a las cuerdas dulces cánticos, siete tonos traídos en armónicos sonidos. Talía se burla de las debilidades humanas y con una sonrisa nos pone delante el espejo. Urania reina en las cósmicas esferas, para enseñarnos, a través de la astronomía, el curso de las estrellas. Así pues, las Musas protegen las artes y las mantienen puras; las envían a aquel se queda tranquilamente en su sitio. Besan a los hombres en la mejilla y de esta manera les envían la nueva fuerza que establece nuevos caminos para la creación. Así que déjate tocar por su ser y seguro que se te ocurre algo.»// Zeus, el padre de todos los dioses, engendró nueve hijas con la Titania Mnemosina (que deriva del inglés *memory* que significa 'memoria'). Éstas se entretenían con música, arte y baile y alegraban a todos los dioses y diosas. Finalmente se convertirían en las Musas, diosas protectoras pertenecientes al Reino del Aire cuyo cometido consiste en la difusión de inspiración, entusiasmo e inventiva. Atienden a todo aquel que se dedica a actividades intelectuales y artísticas de todo tipo. Aquel que recibe el beso de las Musas nota cómo fluye a través suyo una corriente inagotable de creatividad, que se renueva eternamente. A ellas se atribuyen la música, las ciencias superiores, el teatro, la poesía lírica y el arte del discurso, entre otros. // Las Musas se sienten como en casa en todos aquellos lugares donde sus actividades encuentran resonancia. Se considera sede de las Musas las montañas del Helicón en Beocia y el monte Parnaso en Grecia. El templo de las musas era antiguamente el museo. Por ser su lugar de nacimiento el Pireo, a los pies de la cara norte del Olimpo, las musas reciben también el nombre de Pieridias. También se las conoce por el nombre de pegásidas, el pueblo del caballo sagrado Pegaso. De un golpe de uno de sus cascos creó para ellas el manantial Hipocreno en el sagrado monte Helicón. De este manantial brotaba el agua pura y cristalina de una fuente de montaña inagotable, donde las Musas extraen todo su entusiasmo. Con este poder despiertan en las personas el entusiasmo por las bellas artes. // Las nueve musas son: Calíope «la de armoniosa belleza» y musa de la poesía épica, cuyos atributos son la tablilla de cera y el estilete; Melpómene «la que canta», musa de la poesía trágica (tragedia); su atributo es la máscara de la tragedia; Talía «la que florece», musa de la poesía cómica, su atributo es la máscara de la comedia; Euterpe «la que deleita», musa de la lírica, su atributo es el aulos, la flauta doble; Terpsícore «la que deleita con su danza», musa de la lírica y de la danza, su atributo es la lira; Erato «la amorosa», musa de la poesía amorosa, su atributo es un instrumento de cuerda; Polimnia «la rica en himnos», musa de la poesía de himnos; Clío «la que elogia», musa de la escritura histórica, sus atributos son el rollo de papiro y el estilete; Urania «la celestial», musa de las noticias de las estrellas y de la astrología, sus atributos son las esfera celestial y el puntero.





# N

**Nachtzehrer (el que se alimenta por la noche):** Tipo especial de Wiedergänger. Son las almas de los fallecidos que arrastran consigo de una manera especial a parientes u otras personas hacia la muerte. Están ávidos de vida y de más afecto por parte de sus familiares. Roban la sangre a los vivos, su energía vital, volviendo en persona, colocándose sobre aquellos que duermen y robándoles la fuerza. También pueden llegar a hacerlo practicando magia a distancia desde sus tumbas. A aquellas personas que son asaltadas por los Nachtzehrer suele faltarles la energía, se sienten como si nunca hubieran dormido, ya no pueden pensar en ir más allá en su propia vida, oyen voces que cuchichean y sienten deseos que no son los suyos propios, como puede ser un incremento en el consumo de alcohol de determinados alimentos, o comportamientos que les son ajenos. Así el vivo está en poder de los muertos, hasta que él mismo se muere. Se puede caer en poder de los muertos al adueñarse de propiedades que han pertenecido a los muertos o si los muertos se llevan a su tumba alguna cosa de tu propiedad. Existen diversos ritos y costumbres que hay que considerar para protegerse contra estos seres o para desprenderse de ellos.

**Nagas ('serpientes' en sánscrito):** En la visión del mundo brahmánica-hinduista, seres con forma de serpiente y genios protectores de lugares con agua, ríos, lagos y arroyos. Custodian los tesoros de las profundidades acuáticas, otorgan fertilidad y es frecuente hallarlos en las puertas de los templos ejerciendo de guardianes. Entre los Nagas se cuentan Vasuki, Ananta y Manasa. Se les suele representar como seres híbridos de rostro humano, la nuca desplegada de una cobra y la cola de una serpiente. Sus atributos son el loto y el arado.



**Nagual:** Espíritu protector azteca con forma de animal o de planta. Tanto hombres como dioses están unidos por el destino con su Nagual correspondiente, así que una lesión o la muerte de uno de ellos implica el mismo destino para el otro.

**Nataaska:** Espíritu maligno Kachina de los indios Hopi (*véase* Kachina).

**Navi:** Espíritus de muertos y del hogar eslavos que se desprenden de las almas de los niños que han muerto antes o después de su nacimiento. Aparecen bajo la forma de un gran pájaro desnudo, que ataca a las embarazadas o a las parturientas y que roba la leche de los animales que dan leche.

**Náyades:** Criaturas marinas que se encuentran por encima de las Nixas y que supervisan la depuración de las aguas.

**Neentel:** Ángeles de la naturaleza que controlan los ritmos y las estaciones.

**Nemam:** Grupo de seres de la naturaleza conocido en Irlanda, Inglaterra y Escocia, y que pertenece a la «gente pequeña».

**Neptuno y Lunara:** Inteligencias divinas que velan por el Reino del Agua y lo protegen. Neptuno es el dios romano de las fuentes y del agua y el planeta Neptuno que fue llamando así en su honor; es el guardián y protector del reino del agua. Lunara es la diosa de la luna a la que se venera en la figura de muchas grandes diosas como Isis, Ishtar o Deméter. Ella determina las mareas, las fuerzas magnéticas y las corrientes, y ejerce una gran influencia en los mundos acuáticos de todos los seres vivos. El agua, que cubre la mayor parte de nuestro planeta, fue otorgada a los seres humanos para su felicidad. Aparte de ser el fundamento de la vida, el agua dirige también las corrientes magnéticas y electrónicas.

**Nereidas:** (*véase* Nixas).

**Nereo:** Anciano dios griego del Agua y de los mares de aspecto cambiante. Es también un dios del oráculo.

**Nesrach:** Soberano de los espíritus del Agua del sur al que se invoca en rituales mágicos a fin de activar las fuerzas del Agua.

**Nessi, (el monstruo del lago Ness):** Un monstruo del tipo dragón que se supone que habita en un lago escocés, el lago Ness.

**Nha-San:** Madre del viento y de la tormenta afroamericana.

**Ni:** Diosa india de los mares y esposa del dios de la luna.

**Niamh:** Reina de las hadas irlandesa. Cabalga a lomos de un caballo blanco sobre una silla de montar de oro con ornamentos color dorado rojizo y sosteniendo unas riendas de oro de filigrana. Lleva una corona de reina, un abrigo de seda oscura sobre el cual están bordadas en oro rojo las estrellas. Sus ojos son azules y transparentes como el rocío sobre la hierba. En cada rizo de su cabello se puede encontrar un anillo de oro. Su piel es blanca como el plumaje de un cisne y sus mejillas son como delicados capullos de rosa. Sus labios son rojos como el vino y tan dulces como si estuvieran mezclados con miel. Es la reina de las hadas del país de la juventud.



**Nicht, Nocht, Naethin:** Seres de la naturaleza de la especie de los duendes que pertenecen a la gente pequeña y que se conocen en Irlanda, Inglaterra y Escocia.

**Nicksa:** Soberano de las Nixas y de los Wassermänner (hombres acuáticos). Es invocado en rituales mágicos para que otorgue poder sobre el mar. Los espíritus del agua favorecen el ver, en el reflejo de la superficie, el pasado, el presente y el futuro; disponen de los poderes curativos del agua: rejuvenecimiento, energetizar, purificación. Entre los espiritus solícitos de los Nicksa se encuentran los Wogoros, Phalohob, Falegei, Ystowe y Stywoi, que pertecen a los *Spiriti Familiarii* (espíritus serviciales). Hay que tratar con estas fuerzas con cuidado. Otros Señores del elemento Agua son: Amasol, Amue, Osipeh, Ariphn, Aposto, Ermot, Isaphil, Istiphul. Estos nombres se incluyen en los rituales de invocación.

**Nidhögg:** Dragón de la envidia nórdico. Habita en un pozo de las raíces de Yggdrasil, el fresno del mundo. Se le considera un dragón de los muertos, que devora cadáveres y bebe la sangre de los muertos.

**Niksa:** Espíritus del agua masculinos semejante a las Nixas, que habitan en pequeñas aguas y charcas.

**Ninaruna:** Espíritu de la naturaleza que vivía antaño por debajo de los seres humanos y luego se retiró a los volcanes. La lava es la protección de los Ninarunas. Los cráteres de los volcanes son las entradas a su mundo. Aquel que quiera llegar hasta ellos, debe ascender por el cráter y bucear entre la lava. Cuidan de todas las plantas y animales que han muerto. Cuando llegue el momento, los Ninarunas volverán a traerlos al mundo. Se puede entrar en contacto con ellos para recibir la antigua sabiduría transmitida.

**Ninfas:** Extenso grupo de encantadores seres de la naturaleza de género femenino, que se ocupan del agua, –en particular del agua dulce– en todas sus variedades y formas. Las Oceánidas y Nereidas son las que se encargan de cuidar el agua salada. Las Ninfas tienen el aspecto de mujeres jóvenes y hermosas. Muestran su seductor encanto,

aunque jamás satisfacen los deseos que han despertado. A todos los dioses, hombres y espíritus les encanta perseguir a las Ninfas, ya que éstas les atraen con su encanto natural. Bailan sobre fuentes subterráneas, viven a lo largo de las orillas del río, regulan el equilibrio hídrico de los árboles, cuidan el agua de las profundidades de las montañas y cuevas, conducen la lluvia, revitalizan los mares... El deber de las Ninfas consiste en depurar el agua y recargarla energéticamente con la luz cósmica para que siga siendo fuente de vida, habitable, curativa y refrescante. Cuando las Ninfas abandonan un lugar, se agota la fuerza que allí tiene el agua para pasar a convertirse en aguas estancadas y muertas. Las Ninfas llenan el agua con su luz y su amor. Según cual sea su espacio vital, se diferencian distintas clases de ninfas:



*Oréades:* Del griego *oros* ('montaña'). Son Ninfas que habitan en colinas, montañas y grutas.
*Hamadríades y Dríades:* Del griego *drys* ('árbol', 'roble'). Ninfas que habitan en los árboles y arbustos y que regulan su equilibrio hídrico. A estas Ninfas pertenecen también las Alseides, las Ninfas de los bosques, que revitalizan el bosque y conducen las aguas subterráneas, como por ejemplo las vetas de agua.
*Nereidas:* Hijas de Nereo, el Viejo del Mar; un grupo de cincuenta Ninfas marinas que son las patronas de aquellos que están en peligro de zozobrar en el mar y que, en alegres ocasiones, regocijan a los marineros con sus juegos.
*Oceánides:* Del latín *oceanus* ('mar', 'océano'). Ninfas de los océanos y de los ríos que dirigen a los seres marinos secundarios. A este grupo pertenecen, por ejemplo, las Ninfas de los ríos Eurínome, Electra, Iris, Metis, Nike y Tique.
*Danaides:* Las cincuenta hijas del rey Danaos de Argos; Ninfas que originariamente eran veneradas como guardianas de las fuentes y de los ríos.
*Pléyades:* Las siete hijas del gigante Atlas; ninfas que forman el grupo de «las Pléyades» en la constelación de Tauro. Pueden verse en el firmamento desde mediados de mayo hasta finales de octubre. Su salida anuncia el principio, y su salida el fin de la estación durante la que los mares son navegables.
*Náyades:* Ninfas de las aguas continentales. A estas Ninfas pertenecen las Ninfas de las fuentes, las Ninfas de arroyos y praderas, las Ninfas de las islas y las Ninfas de otros paisajes.

**Ninlin del reino de los elfos:** «Se parecen a la magia del reino de los elfos. No sólo somos cariñosos, no, también defendemos nuestro territorio con todo nuestro poder que la luz nos ha dado. Por eso, excursionista, ten cuidado, si no sentirás nuestro mágico poder.»

**Niños gnomo:** Resplandecen en colores que van del rojo y marrón al negro verdoso. Existe un número muy reducido de ellos. Se dice que llevan hasta la exageración su capacidad de cambiar de aspecto, ya que pueden alargarse hasta hacerse altos como la copa de un pino, para pasar a continuación a encogerse hasta quedar reducidos al tamaño de una mariquita. Les gusta espantar a los animales e imitar a los niños humanos gritones. Los niños gnomo no crecen; los que son creados como niños, siguen siendo niños durante el resto de su existencia.

**Nisse:** Espíritu noruego que viste de gris y lleva una gorra roja con una borla. Por la noche lleva una luz azul y vigila en la oscuridad.

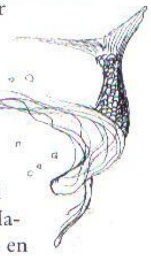
**Nissepuck:** Espíritu del Agua de la especie duende.

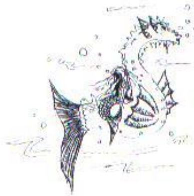
**Nivashi:** Espíritu del Agua de los gitanos, que tiran a la gente de los puentes para luego ahogarlos. Encierran luego sus almas en ollas

y se divierten oyéndoles gimotear. Se les describe como figuras con cuerpos abotargados y pies de caballo.

**Nixas de interior:** Criaturas acuáticas de género femenino. Al contrario que sus conocidas hermanas marinas, las Nixas de interior o de agua dulce habitan en aguas continentales. Sus lugares favoritos son bahías pintorescas, islas, agrupaciones rocosas junto a las corrientes, tranquilos lagos de montaña, fuentes de aguas transparentes y cascadas. Se las describe como unos seres de maravillosa belleza cuya parte superior del cuerpo tiene forma de mujer y con una cola de pez en lugar de piernas. Sus marcas distintivas son, entre otras, nenúfares, lirios de agua, delfines, peces voladores y salmones.

**Nixas, Havfrue, Watermöme, Meerminnen, Mermaids, Mara-Wara, Daoine Mara:** Las Nixas y las Nereidas son espíritus de los mares de género femenino. Junto con las Oceánidas, velan y cuidan el agua salada. Las Nixas son los seres que conocemos con el nombre de sirenas, sólo que en Escandinavia y en el Norte de Alemania se las llama Havfrue o Watermöme ; sus hijos reciben el nombre de Marmaeler. En Holanda se llaman Meerminnen, en Inglaterra Mermaids, en Irlanda Mara-Wara y en Escocia reciben el nombre de Daoine mara. Son doncellas acuáticas de encantadora belleza y se las suele representar como encantadoras mujeres humanas con cola de pez. Su piel y su larga cabellera brillan en todos los colores, a excepción del blanco y el gris. Se las considera solícitas, juguetonas y les gusta pasar el día soñando. Les gusta mucho sentarse en las rocas junto a la orilla del mar, donde peinan sus largos cabellos y les encanta adornarse con los tesoros del mar. Su profundo amor y apego por el agua les otorga una atractiva aura. Les encanta la gente alegre, especialmente los niños que se divierten en el agua. Las conchas perforadas y los trocitos de coral son un obsequio de las Nixas y Nereidas y ayudan a curar y a proteger los sentimientos. // Las Nereidas son un tipo de Ninfa que, al igual que las Nixas, se cuidan del agua salada. Se describe a las Nereidas como hijas del mar, con ojos color miel vestidas de color amarillo oro. Habitan en grutas de brillante plata en el fondo del mar. Las nereidas son las cincuenta hijas del Viejo del mar Nereo, y son las patronas de los marineros. Las Nereidas sin embargo, no siempre sienten simpatía por los seres humanos. Si las molestan al mediodía, durante su comida, los castigan con hipo, acidez o dolor de estómago. Si alguien las acecha mientras se bañan, le dejan ciego y a aquel que les dirige la palabra le hacen enmudecer. Según la mitología griega, una persona que ha sufrido una de estas afecciones puede calmar de nuevo a las Nereidas si, una semana después del sacrilegio cometido, les llevan a la misma hora del día una olla de miel. // Las Nixas y las Nereidas pertenecen al elemento Agua, estando las Nixas no tan vinculadas al agua físicamente como a la forma energética del elemento salado. Todas ellas viven en los mundos y reinos bajo el agua, principalmente en aguas salinas, aunque hay algunas excepciones, entre ellas las desembocaduras de los ríos que van a parar al mar; a pantanos y de vez en cuando también a pozos profundos. Se ocupan con todo su cariño de las plantas acuáticas, corales y conchas, cuidan los minerales y a los delicados animales acuáticos. Dedican una especial atención a los tesoros de su reino –como pueden ser las perlas–. Su tarea consiste en conducir las corrientes vitales de los mundos bajo el agua, cometido para el que son instruidas por los ángeles. // Si las Nixas consiguen permiso para hacerlo, llevan a foraste-





ros al mundo bajo las aguas, rescatan de vez en cuando a ahogados, llevándoles consigo durante largos recorridos hasta llegar a tierra firme. Las Nereidas, por el contrario, giran alrededor de los moribundos, envolviéndoles en una hermosa luz para ayudarles en su transición. A veces llevan también a buceadores hasta tesoros que se encuentran ocultos en las profundidades del mar. Las Nereidas prefieren permanecer en las profundidades marinas; las Nixas por el contrario salen a menudo a la superficie y allí realizan saltos como los delfines para catapultarse fuera del agua. Este espectáculo parece un juego alegre y gracioso entre las Nixas pero también tiene un propósito: a través de sus juguetones y rítmicos movimientos, tan semejantes a una danza, mezclan aire, luz, sal y agua, distribuyen la energía del agua en el espacio, y energetizan de esta manera las aguas y la zona de los alrededores. Ésta es la razón por la que los paisajes que se encuentran cerca de extensas zonas de agua ejercen un efecto curativo sobre las personas. Durante su danza, las Nixas irradian tal felicidad que se transmite a las personas y especialmente a los niños que se encuentran en sus alrededores. Las Nixas son, sin embargo, muy espantadizas y desaparecen rápidamente cuando se dan cuenta de que alguien las observa.



**Nixs:** Nombre que reciben en Alemania los espíritus del Agua de género masculino. Los Nixs masculinos son, por lo general, monstruos de los ríos de naturaleza maligna, dotados de poderes mágicos. Se les representa como hombres-pez. Profetizan y aconsejan, aunque también engañan, intensificando características humanas como la vanidad, la codicia y el orgullo. Pueden abandonar el agua durante algún tiempo, pero están vinculados a ella. Les gusta la música, las mujeres y cantar. Se les puede reconocer por sus relucientes dientes verdosos y sus goteantes cabellos o ropa.



**Nöck, Nöcker:** Espíritu acuático de rango inferior y carácter desde bondadoso hasta maligno.

**Nommo:** Divinidad del agua eslava que trae la lluvia y la fertilidad. En cada charco de encuentra un Nommo, un gemelo y al mismo tiempo un ser mezcla entre hombre y serpiente.

**Nornas:** Diosas germánicas del destino y que ayudan en los nacimientos. Hilan los hilos del destino de los seres humanos y dioses (*véase también* el Tres Mágico). Son tres hermanas, Urd, Verdandi y Skuld que representan respectivamente Lo que ha sido, Lo que es y Lo que será. Residen bajo Yggdrasil, el fresno del mundo. Vigilan también el Urd, el puente del destino.

**Nuckelavee:** Grupo de seres de la naturaleza que pertenecen a la «gente pequeña», conocido en Irlanda, Inglaterra y Escocia.

**Numon-popil:** Espíritu siberiano del hogar del tipo duende de las cabañas de madera.

# O

**Oakshee:** Grupo de espíritus irlandeses de los arbustos, matas y árboles dotados de poder ilimitado que protegen unas zonas determinadas (*véase también* Skeaghshee).

**Oberón:** Rey supremo de los elfos y esposo de Titania, la reina de las hadas (Shakespeare). Una de las cinco lunas de Urano recibe asimismo el nombre de Oberón.

**Océano:** Del latín *oceanus* ('mar', 'océano'). Titán, Señor de los Mares, asociado al Pacífico. Su verdadero nombre es Pericus. Es un ser pacífico, poderoso y de gran influencia en su reino. Cuida los tesoros mágicos de los mundos marinos. Bajo su supervisión se encuentran innumerables grupos de seres acuáticos.



**Odei:** Espíritu del tiempo vasco. Puede generar nubes de tormenta, rayos y truenos.

**Odín:** Padre de los dioses en la mitología germánica-nórdica. Odín, que también recibe el nombre de Wotan, gobierna sobre todos los otros dioses y es asimismo el dios del viento. Guarda la magia y la sabiduría. Mediante las runas –que recibió después de permanecer colgado de Yggdrasil, el árbol del mundo– se comunican con los seres humanos.

**Ogro:** Emparentado con los gigantes; monstruo devorador de hombres y espíritu maligno de una estatura entre los tres metros y la altura de una torre. En Escandinavia recibe el nombre de Jätte. Se encuentran repartidos por todas partes del mundo, aunque habitan tanto en oscuras murallas y ruinas como sobre las nubes en los reinos de los gigantes. Su color preferido es el rojo, especialmente el rojo sangre, y el púrpura intenso. Posee un único ojo con siete pupilas, siete dedos en cada pie y en cada mano, así como colmillos de vampiro y orejas de caballo. También existen ogros de varias cabezas. Los ogros conservan sus almas separadamente de sus cuerpos, dentro de un huevo de cristal; en el nido de una paloma, en la luna, en una caja de hierro o en las profundidades marinas. Están dotados de poderes mágicos, pueden transformarse en cualquier tipo de objeto o de animal y son expertos en las artes mágicas. Les encanta robar la energía vital de los seres humanos.

**Ondinas:** Espíritus acuáticos femeninos. Son los seres elementales, responsables y guardianas del elemento Agua sobre la tierra. Mantienen un estrecho contacto con la fuerza de la luna. Las ondinas están ligadas a todas las formas del agua sin excepción, incluida la energética. Lo mismo en ríos, charcas, estanques, océanos, que en el equilibrio hídrico de los minerales, plantas, animales o seres humanos, ya sea en agua dulce que salada, en cada ola, en el más pequeño movimiento del agua, vive una ondina. Cabalgan sobre las olas del océano y reposan en grutas rocosas donde los helechos trepan, las flores florecen y el musgo les ofrece un blando colchón. Se las puede encontrar tanto en zonas pantanosas como en ríos y lagos de la superficie o subterráneos. Se encuentran en las gotas de la lluvia, en el granizo, cristales de hielo y copos de nieve, en el hielo, niebla, rocío y en el vapor de agua; también se las pueden encontrar en aguas frías como el hielo o que hierven a borbotones. // Las ondinas son garbosas criaturas creadas a partir de la fina sustancia del éter del agua. Las ondinas pequeñas poseen a veces alas y permanecen cerca de las flores que crecen en pantanos, ciénagas, junto a lagos y arroyos y dejan que las corrientes de agua suban y bajen. Las ondinas con frecuencia se parecen a jirones de niebla. Esta impresión viene provocada por sus vestidos, hechos de una sustancia plateada y reluciente que parece agua y que resplandece en todos los colores, pero principalmente en

tonos verdes y a veces también de magenta o violeta. // Como todas las criaturas de la Madre Naturaleza tienen también acceso al elemento Agua en los seres humanos. Velan por el líquido amniótico en el que el embrión nada dentro del cuerpo de la madre; cuidan de las lágrimas y de otros fluidos corporales entre los que se encuentra también la sangre. Las Ondinas tienen también acceso al mundo de los sentidos, de la fuerza intuitiva y a las corrientes espirituales. Las emociones de cualquier tipo atraen a los espíritus acuáticos en grupos, y pueden provocar confusión y toda una tormenta emocional. El único poder capaz de aplacar estas tormentas emocionales es un amor equilibrado y que irradie tranquilidad. Bajo el brillo de los rayos del amor, las Ondinas originan armónicos, pacíficos y suaves movimientos del agua. Estos seres del agua están totalmente dispuestos a colaborar con los seres humanos; sin embargo sólo les aceptan cuando éste sabe cómo manejarlas. Pueden tener un temperamento excitable que junto a personas que no saben cómo controlar sus emociones y que dan rienda suelta a sus pasiones, los ánimos internos se caldean tanto que pueden producir daños, sufrimientos y violencia. Cuando las Ondinas se deslizan tranquilamente por sus aguas, las corrientes marinas son conducidas tranquilamente y se produce un campo de sensaciones equilibrado y tranquilo en el que puede darse mucho bien.



**Ongons:** Espíritus de la casa y protectores originarios de Mongolia. Se les hacen ofrendas de leche que se depositan a la entrada de las tiendas de campaña. Son parecidos a los lares (*véase* Lares).

**Onosceli:** Seres híbridos con patas de burro que pertenecen a la especie de los enanos y que habitan en lugares secos. Persiguen al género femenino de cualquier especie, manteniendo ocasionales relaciones sexuales con ellas. Pueden poseer a los seres humanos y desatar sus impulsos.

**Ora:** Espíritus albanos del nacimiento y del destino, principalmente de género femenino. Cada ser humano posee una Ora al nacer que su patrona protectora personal. Los osados y los valientes tienen una Ora blanca; los cobardes tienen una Ora negra. Si una Ora se enfada con una persona, corta su hilo de la suerte o del destino.

**Orco:** En la Antigüedad romana es el dios del Inframundo y Señor de los muertos. Se corresponde con el dios griego Hades. De él se derivan los diferentes personajes demoníacos y las manifestaciones demoníacas. A través de la cristianización, se convirtió en uno de los grandes príncipes satánicos. Los sirvientes que actúan bajo sus órdenes reciben el nombre de Orcos, Works o Lorks.

**Orcos:** Seres de tierra y de fuego que pertenecen al pueblo de los Enanos. Ya en la Antigüedad tardía los Orcos se convirtieron en criaturas demoníacas de aspecto humano y en la Alta Edad Media, bajo la influencia del cristianismo, acabaron de convertirse en personajes demoníacos, tenebrosos y malignos, que sirven al príncipe de las Tinieblas. Su nombre se remonta al término latino *orcas* (*véase* Orco). // Originariamente, los Orcos eran un grupo de Enanos, considerados soberanos y guardianes de los animales y, al mismo tiempo, de los lugares salvajes del bosque y de las montañas de la región donde habitaban, que conocían como la palma de su mano. Viven en las cimas de las montañas y en los pastos de alta montaña; en bosques, en los orificios de las rocas y en los valles. Pueden controlar a los animales y les avisan cuando hay cazadores cerca, asustándoles. Además, son excelentes seguidores de rastros y conocen las entradas a los mun-

dos de la Tierra y del Fuego. Vigilan, solícitos, el ganado de aquel que los valora o le guían en los lugares salvajes para que no se pierda y le obsequian con la medicina de los animales. Aquel que contravenía sus reglas y se comportaba de modo sacrílego en la naturaleza virgen era duramente castigado. // En muchas zonas se pueden encontrar Orcos solos, pero en algunos hay también grandes grupos de ellos. Se los describe de la manera siguiente: enanos, achaparrados, con una enorme cabeza, con la frente picada, ojos bizcos, unicejos, nariz aplastada o grandes narices ganchudas con agujeros de la nariz tan sucios como cloacas, el morro como una rueda de molino que sobresale por encima de las incompletas hileras de dientes; el pecho cubierto de enmarañado pelo, con las piernas torcidas y grandes pies deformes. Tienen un aspecto salvaje y malvado y aquel que se los encuentra se pega un susto de muerte, si es que no se desmaya a causa de su apariencia. // Los Orcos pueden ser desde fastidiosos hasta peligrosos. En el Tirol y en los paisajes colindantes se les describe como tenebrosos y malvados demonios que sirven al diablo (el dios del Inframundo). Su transformación de guardabosques hasta demonio malvado de tipo duende es fácilmente comprensible si se observa la relación de los seres humanos con la naturaleza salvaje y sus seres vivientes, especialmente con los animales de la selva. Probablemente, con el paso de tiempo éstos han perdido la confianza en el ser humano. En muchas narraciones posteriores se les representa por ello como seres opuestos a la luz y que sirven a las fuerzas del Mal, como se puede ver también por ejemplo en *El Señor de los Anillos,* de J.R.R.Tolkien.

**Ordeñador de cabras:** (*véase* Habergreis).

**Oréades:** Del griego *oros* ('montaña'). Ninfas que habitan en colinas, montañas y grutas. Eco, por ejemplo, fue una ninfa de la montaña. Las Oréades son responsables de las formas superiores de la evolución vegetal.



**Ornias:** Demonio maligno, mencionado por el rey Salomón. Causa decaimiento en las personas o provoca sueños lujuriosos bajo el aspecto de una mujer. Con la ayuda de su anillo mágico, el rey Salomón le obligó a cooperar en la construcción de su templo. Ornias le contó que los demonios volaban por el cielo entre las estrellas y que en esas ocasiones aprovechaban para espiar algunos de los secretos del cielo. Sin embargo, se cansaban enseguida. Puesto que allí arriba no había ningún lugar donde poder aferrarse, a veces caían como brillantes rayos sobre la Tierra, prendiendo fuego a regiones y casas. // Los Ornias pertenecen también a una especie de vampiros cuyos miembros adoptan el aspecto de mujeres para mantener relaciones sexuales con hombres.



**Oso:** Animal del reino mágico. Se le conoce también con el nombre de «El Marrón», «El Viejo», «El Devorador de miel», «El Señor de la casa». El oso es el símbolo de la Gran Diosa, el animal de la Diosa Madre. El oso encarna al abuelo/la abuela. El poder del oso es invocado a menudo en los rituales mágicos como protección contra los intrusos. Los osos vigilan las entradas de las cuevas de brujas y de los reinos de la magia y el Inframundo. Conocen, custodian y protegen el reino de la Madre Tierra. Para otras culturas, el oso posee significados diferentes. Para los indios Blackfoot (Pies Negros) puede ser un demonio que les asola bajo el aspecto de un oso; para el pueblo Navajo, el oso custodia la casa de la Mujer Sol. En muchas culturas se le considera «el Salvaje Sagrado», «El Guardián de la sabiduría de la Tierra»,

[illegible] oso», hermano de los Hombres. [illegible] les gusta ser transformados [illegible] hechiceros. El hechizo se realiza [illegible] mediante un beso, la quema de [illegible] la decapitación. El oso, por [illegible] ha de estar dispuesto para realizar [illegible] de fuerza: el héroe debe cabalgar [illegible] capturar a cinco osos, domesti- [illegible] A través de este animal, actúan [illegible] hechizadas, brujas, magos, espíri- [illegible] bosque, demonios de la vegetación, [illegible] lluvia, demonios del tiempo. Al [illegible] atribuye el poder predecir el tiem- [illegible] para la Candelaria el oso ve su [illegible] se arrastra de nuevo hasta su guarida [illegible] semanas o se introduce aún más [illegible] en su cueva y se pone en el [illegible]». Así reza un almanaque campesino. El oso es el mensajero de la primavera y del invierno. Posee también poderes adivinatorios: si un oso gruñe al ver a una muchacha, quiere decir que ésta ya no es virgen, y que, secretamente, es una casquivana. Cuando gruñe, también puede significar que ve próxima una muerte. Si alguien se encuentra con un oso que camina erguido, eso anuncia buena suerte y fertilidad. Ver cachorros de oso jugando significa fidelidad y armonía; los rastros de oso auguran buena suerte.

**Ovinnik:** Duende del hogar eslavo al que el 4 de septiembre se le sacrifica un pollo con ocasión del inicio de la trilla del grano.

**O-yma-tsu-mi:** Dios sintoísta del fuego y de la montaña.

# P

**Pachua:** Serpiente con plumas de los indios Hopi.

**Pairikas:** Seres mágicos persas dotados de gran belleza que poseen poderes mágicos y eficaz magia amorosa. Intentan seducir a los hombres buenos para apartarlos de la verdadera religión.

**Pajainen, Palvanen:** Dios finlandés del cielo y del trueno. Sus herramientas son el martillo y el hacha.

**Palciki:** Nombre que reciben los Pulgarcitos en Lituania (*véase* Pulgarcito).

**Palulukang:** Serpiente acuática y guardiana del Sur para los indios Hopi.

**Pan:** En la mitología griega, Pan es el dios del bosque y de los pastos; un dios de la vegetación de la naturaleza, así como el dios protector de los pastores y de los rebaños. Es hijo de Hermes y de una ninfa. En el séquito de Dionisos conducía a los sátiros y perseguía a las ninfas. Frecuentemente, se describe a Pan como un ser híbrido entre hombre y animal y se le representa con patas y cuernos de macho cabrío. Desde tiempos inmemoriales la cabra se ha considerado un símbolo de la potencia sexual y en general, de los instintos salvajes e impredecibles. La potencia y los instintos sexuales son probablemente las fuerzas vitales más poderosas de la naturaleza, y siempre ha sido y será, si bien nada temida, juzgada contradictoriamente. La naturaleza, sin embargo no la valora. // Antiguamente se invocaba a Pan para expiar las culpas y para apartar el mal del pueblo. Pan –que en la mitología romana se corresponde con el dios Fauno, el dios de la fertilidad– tenía su templo en Roma, en la isla Tíber. La fiesta romana de la Lupercalia se celebraba en su honor, con motivo de la cual se sacrificaba un macho cabrío y los jóvenes corrían por las calles, donde golpeaban con una vara a todas las muchachas a las que podían atrapar, para aumentar su fertilidad. Las personas que trabajaban con la dimensión mística de la vida (magos, brujas, sabios), le invocan para dejarse introducir en los secretos de la naturaleza. A partir de aproximadamente el año 700 d.C. fue considerado por la Iglesia cristiana como la personificación del diablo –cuya aparición con patas de macho cabrío parecía copiada de Pan–, desterrándolo al Infierno. Las personas que actualmente están en contacto con él lo describen de una manera diferente de la que creemos conocer a través de la mitología. Se tiene conocimiento de que era una Inteligencia increíblemente hermosa y sobrenatural en colores dorado, verde y rojo. // En sus huidas de Pan, la casta Ninfa Syrinx (Siringa) – del griego 'flauta' – se transformó en junco al llegar a un río que ya no podía cruzarse. Aquel que no está preparado para él, siente su presencia como una alarmante conmoción. Eso a él le gusta y siente una alegría incontenible cuando la gente se asusta. Con su repentina aparición en la tranquilidad del mediodía de verano o a la suave orilla de un río, Pan desataba en hombres y animales lo que en su honor se llamó «miedo pánico», expresión de la que deriva la palabra «pánico», que actualmente ha adquirido un sentido totalmente diferente. // Aquel que se encomienda a Pan experimenta una introducción progresiva en un nivel superior de su ser. Pan es un maestro de la naturaleza a través de cuya misteriosa voz él habla. Es un ser del nivel superior y que abastece a un gran número de seres subordinados a él, mediante su radiante y luminoso elixir de la vida para que puedan crecer y desarrollarse.



Su energía es ilimitada, poderosa y curativa. Es el guardián de la puerta de los otros niveles del Ser. Encontrarse con él significa estar preparado para entrar en una nueva dimensión y en una unidad con la naturaleza divina. El prefijo *pan-* aparece cuando se busca un concepto que deba describir algo completo; así pues, hablamos de «paneuropeo» cuando nos referimos a algo que abarca a toda Europa. Como panteísta, se vive lo divino como una fuerza que trasciende todo lo que es. Como pansensación, se describe la sensación de convertirse en uno junto con todas las fuerzas vivientes.

**Para:** Espíritu finlandés del hogar y protector, así como duende que aparece bajo la forma de gatos, liebres, ranas o serpientes. Como espíritu buscador de tesoros, aumenta la riqueza y el bienestar robando los bienes de otras casas. Cuando muere un Para, muere también su protegido y viceversa.

**Paralda:** Soberano de los espíritus del aire, de los Bóreas, la tormenta y los espíritus del tiempo. Se le conjura junto con sus serviciales espíritus en rituales mágicos para que conceda el poder sobre el elemento Aire. Con su ayuda, se pueden originar vientos y tormentas y ser transportado en un abrir y cerrar de ojos de un lugar a otro. Los Bóreas transmiten mensajes en sueños claros y verdaderos y pueden proporcionar oro y plata. Otros espíritus serviciales del aire son por ejemplo Agares, Pruflas, Barbatos, Parsan, Marbaso, Loray, Thalefo, Bathyme, Eligor, Valifar, Amohno, Gosonym. Pertenecen a los *Spiriti Familiarii* (espíritus serviciales) y sólo se les debe invocar con prudencia y con los conocimientos necesarios, ya que son capaces de desencadenar poderosas tormentas y ocasionar daños si no se sabe cómo manejarlos. Otros soberanos de los espíritus del aire son: Parahim, Apilki, Erkeya, Dalep, Drisophi, Glisi, Cargoste, Caspisi; sus nombres se incorporan igualmente en los rituales de invocación.

**Parastuck:** Nombre en antiguo prusiano para los Pulgarcitos (*véase* Pulgarcito).

**Parcas:** Diosas romanas del nacimiento y del destino. Como un trío (Fortuna, Infortunio y Muerte), tejen el destino y el camino de la vida de los seres humanos.

**Pargä:** Espíritu egipcio enano, protector, encargado de que los niños nazcan sanos y también defensor contra animales y demonios malignos. Se les considera hijos del Ptah (dios egipcio de la ciudad).



**Pazuzu:** Demonio acadio maligno que trae fiebre y frío. Es el guardián del viento de tormenta del sudeste e hijo del príncipe de los demonios Hanpa. La mayoría de las veces se le representa con alas, con una cara grotesca, zarpas de león, garras de pájaro en las patas traseras y aguijón de escorpión.

**Pegaso:** Cuando Perseo, un héroe griego, le cortó la cabeza a Medusa –una gorgona con cabellos de serpiente y cuya mirada convertía a todo ser viviente en piedra–, surgió de su sangre Pegaso, el caballo alado blanco como la nieve. Las alas de Pegaso son de enorme envergadura y gracias a ellas puede galopar por el cielo. Pertenece al Reino de Éter y vuela por rayos del arco iris, va a toda velocidad sobre el cielo, como el rayo en la tormenta, corre por las avenidas de las estrellas y lleva a los dioses las esperanzas de los hombres. El héroe corintio Belerofonte cabalgó sobre Pegaso en su conocida victoria sobre Quimera, el hijo de Tifón, un dragón que vomitaba fuego por la boca. Estas narraciones fueron escritas hace unos dos mil quinientos años en la antigua Grecia. El origen del caballo alado se remonta sin



embargo a épocas aún anteriores, durante las civilizaciones antiguas del Oriente Próximo. // Pegaso permanece gustosamente junto a la Musas, que por esa razón reciben a veces el nombre de Pegasinas. Con un golpe de una de sus pezuñas hizo el pozo de las Musas, donde fluye el agua clara e inagotable de la Creación. Se dice que Zeus, el padre griego de todos los dioses, había tomado a Pegaso bajo su servicio: se dice que cuando truena y retumba y los rayos destellan, Pegaso vuela sobre el cielo. En los viejos tiempos, cuando los diferentes mundos todavía se tocaban, Pegaso recorría todos los lugares libremente y mediaba entre los hombres y los dioses. Transportaba a los hombres a los mundos superiores para que así pudieran conocer una visión de las cosas de mayor importancia. Los hombres recibían las instrucciones de los mundos superiores para poder transformar los otros niveles. Más tarde, cuando los mundos se separaron, Pegaso vivía en el país de los dioses, en los reinos superiores de la luz y apenas se le veía. Actualmente, aparece nuevamente más a menudo, pues los muros entre los reinos vuelven a ser permeables.

**Pejul:** Espíritu siberiano, protector de un animal. Aparece bajo la forma de su protegido correspondiente. Encontrarse con Pejul significa suerte en la caza, pues también autoriza que los animales sean presa, siempre y cuando el cazador es bienintencionado.

**Pelé:** Diosa hawaiana del fuego volcánico y Señora del ardiente rayo. Su residencia se encuentra en el volcán Kilauea. Sus altares están erigidos a los lados de los mares de lava. Juntamente con su hermana Hiiaka es además la diosa protectora de la danza del Hula.

**Pelleur y Virgo:** Virgo es el espíritu de la Tierra y Pelleur su complemento divino. Ambos prestaron su ayuda en la creación del planeta Tierra. La sustancia ancestral de la Tierra era antaño cristalina, pura y transparente (a otro nivel y en otra dimensión todavía es así). Entonces, la naturaleza iluminaba con una luz irisada en toda su clara riqueza de colores. Los diferentes seres trabajaban mano a mano en el permanente aumento de la energía. El ciclo de devoradores y de devorados no existía. Todos eran cuidados por la luz divina y eran la impresión perceptible del espíritu más puro. Debido a la prevención del hombre, cada vez estaba más destruido el conocimiento de los dioses y así la energía se volvió cada vez más densa para ellos de lo que está hoy en día. La consecuente pérdida de energía generó carencias. A partir de esas carencias se formaron –de las originariamente formas puras– también personajes oscuros. Se formó un mundo de opuestos: día y noche, claro y oscuro, bueno y malo. Los seres que de cualquier forma crean, cuidan y conservan la Tierra adoptaron, debido a la caída de la humanidad, estos dos lados que se manifiestan en los diferentes matices de la conciencia humana. Cuidan la sustancia luminosa de la tierra y la ayudan a renovarse una y otra vez, hasta que un día adquiera de nuevo su sustancia ancestral pura. Entonces empezará una nueva era.

**Pemfredo:** (*véase* Gaia).

**Penates:** Espíritus romanos de la casa y protectores del hogar y de la familia que ahí vive. Se les venera en la cocina familiar. El Penate del pueblo romano, responsable del bienestar de la ciudad, era honrado en el fuego estatal de la cocina del templo de las Vestales.

**Pentee:** Ángel de la naturaleza. Un grupo de Devas, responsables del desarrollo de los peces.

**Pequeños arrullos:** Nombre que reciben en el sudoeste de Alemania un tipo de Elben acuáticos o de seres acuáticos que habitan en lagos de arrulladoras aguas en las que florecen flores que mascullan o flores de la Nixas, los blancos nenúfares y lirios de agua.



**Peri, Perit:** Espíritus albaneses de las montañas y hadas de gran belleza que llevan vestidos vaporosos, delicados y blancos. Ayudan a los buenos y castigan a los malvados. Pueden hacer que una persona se vuelva jorobada y encorvada, embellecerla o iluminarla. En las canciones de amor se dice: «Eres más hermosa que las Peri...»

**Perro:** Animal del Reino Mágico. El perro es un tipo de animal muy común y, desde tiempos inmemoriales, ha sido compañero de los seres humanos. Es oráculo y también animal de las almas. Los perros están en contacto con los espíritus de la tierra y también con aquellos que viven lejos de los reinos humanos. Están en contacto con ángeles, duendes, elfos, seres guardianes, con el pueblo salvaje y otros espíritus, al igual que con los muertos. Hay un montón de personajes demoníacos, como los demonios de las enfermedades, los demonios de los mundos subterráneos y de fuego, a los que les encanta adoptar la forma de un inquietante perro negro de ojos centelleantes y dientes que rechinan. Sin embargo, el perro es más bien un animal del mundo intermedio y subterráneo, representativo del poder y la fuerza y de los cambios lentos y providenciales. // Los perros están dotados de muchas habilidades; gracias a su fino olfato y a su sensibilidad, están en condiciones de sentir cosas que están a punto de ocurrir y predecirlas de esta manera. Asimismo, los perros son extraordinariamente sensibles a los cambios atmosféricos, por ejemplo, pueden anunciar un terremoto. Los perros son animales fieles, apegados a sus amos, vigilantes y atentos a los espíritus. Su comportamiento delata la presencia de espíritus, por ejemplo, cuando sin razón aparente empiezan a ladrar en una dirección concreta o cuando un perro se pega estrechamente a su amo. Uno mismo es capaz de ver a los espíritus si mira desde atrás hacia adelante a través de las orejas o de las patas delanteras del perro. // Los perros hacen funciones de guardianes; vigilan a sus dueños, su hogar, los alrededores que reconoce como suyos, y vigilan que ningún extraño entre en ellos. La gente no pasa muy rápido por su lado. Anuncia bien alto cada una de las visitas, tanto las visibles como las invisibles. Cuando un perro no rehuye a un enfermo, éste sanará pronto. Los perros no aceptan pan de gente malvada. Los lastimeros gemidos y lloriqueos de un perro pueden significar desgracia, enfermedad o muerte. Si alguien sueña con un perro, este sueño puede mostrar una fase permanente pero también puede ser un mensaje de los antepasados o una advertencia de que hay que ocuparse de las raíces propias y de los orígenes, porque hay algo que está pendiente de solucionar. Cuando el animal mira fijamente a la luna mientras ladra es que hay peleas o guerra.

**Pey:** Para los Tamilen (Sri Lanka) es un duende, demonio y vampiro que por las noches causa desasosiego y daños. Los Peys cuecen en su propia sangre a los guerreros caídos y los sirven a los supervivientes.



**Phorkys:** Viejo dios de los mares griego, con el sobrenombre de Krataios, el Fuerte.

**Phuvush:** Para los gitanos, espíritu de la tierra y maestro de los magos. Viven escondidos en una gallina negra. Si se tira la gallina al agua, muere un Phuvusch y la consecuencia de ello es un terremoto. Gracias a uno solo de los cabellos de un Phuvush se pueden transformar las piedras en oro.

**Pidimuz:** Nombre checo que reciben los pulgarcitos (*véase* Pulgarcito).

**Pishachas:** Demonios brahmánico-hinduistas, de los fuegos fatuos y enemigos de los seres humanos. El más malvado de ellos puede devorar a una persona o, como habitantes de crematorios, abusar de los cadáveres.

**Pléyades:** Las siete hijas del gigante Atlas: Ninfas que en la constelación de Tauro forman las Pléyades. Se pueden ver en el firmamento desde mediados de mayo hasta finales de octubre. Su salida y su puesta anuncian respectivamente el inicio y el fin de la temporada durante la que las aguas son navegables. Las hijas de Atlas fueron antaño perseguidas por el cazador Orión, loco de amor, junto con sus perros de caza Sirius y Procyon. Para proteger a las muchachas y castigar al cazador, Zeus los trasladó a todos al firmamento como constelaciones, donde la caza está condenada al fracaso por toda la eternidad: Orión aparece en el firmamento una vez las Pléyades han desaparecido.

**Poeninus:** Dios de los Alpes. Es el responsable de todo lo que sucede en los Alpes.

**Polednice:** Nombre checo y eslavo para designar a la Mittagsfrau (la mujer del mediodía) que se parece a nuestro espíritu del mediodía. Circula durante la cosecha y los días cálidos al mediodía y se aparece tanto a la gente que está trabajando como a los que descansan. Puede hacer confundir la razón, paralizar miembros o inducir a la irreflexión. Disfruta cambiando a niños con el Wechselbälgern.

**Polimnia (Polimnia):** «la rica en himnois», musa de la poesía de himnos (*véase* Musas).

**Poltergeist, espíritus alborotadores:** los Poltergeist se encuentran en todas las culturas. Sus nombres derivan de los ruidos que hacen: golpear, alborotar (en alemán: *poltern*, *geist*: espíritu). Los espíritus alborotadores pueden tener la estatura de los enanos o duendes pero también pueden ser grandes. Se dice que van de aquí para allá para redimir las almas de los fallecidos o ayudar a las almas a llevar a cabo correctamente la transición de la vida a la muerte. Antiguamente se les invocaba en el lecho de muerte para que este proceso de disolución pudiera llevarse a cabo sin obstáculos. Actualmente a menudo se interpretan sus manifestaciones como señales de almas no redimidas que de esta manera intentar atraer la atención.

**Pontos:** Dios griego de los mares.

**Pooka o Puca:** Hada con forma de animal que habita en Irlanda. Habitualmente, los Pooka adoptan el aspecto de un caballo o de un burro, pero pueden también aparecer bajo la forma de murciélagos o de un águila. Habita en montes solitarios y viejas ruinas de las que hay más que suficientes en Irlanda. Se dice que se vuelve mayor, cuanto mayor es la soledad del lugar donde se encuentra. En algunos lugares se aparece bajo la forma de una delgada yegua que, con voz humana, da sabias respuestas a las personas. Es un espíritu protector que, por ejemplo, asusta y ahuyenta a los ladrones de sepulturas, expulsa a las hadas malvadas y rescata al ganado de los granjeros. Las Pooka pueden también actuar de forma perversa y brutal y sembrar el pánico.

**Pooka:** Nombre que recibe en Irlanda, Inglaterra y Escocia, una especie de la gente pequeña.

**Popanz:** Fantasma de Suiza.

**Poseidón (griego), Neptuno (romano):** Dios de los mares que gobierna sobre todas las aguas. Vive en su reino, en las profundidades del mar.

**Potrimpus:** Dios prusiano del Agua y de la fortuna, conocido en muchos lugares de la Prusia Oriental y en el oeste de Lituania. Puede predecir el futuro y mostrar el camino hacia la fortuna, pero también puede engañar.

**Psiqué:** Ser híbrido, medio humano y medio mariposa. Es la personificación del alma humana, un ser de belleza y delicadeza fuera de lo común.

**Pucks, Pukis:** Duendes, espíritus del hogar, dragones portadores de tesoros, que aumentan la riqueza de sus dueños mediante el robo. Pueden ser de diferente naturaleza, ya que se orientan por los seres humanos. Son singulares, inventivos y tienen sus propios métodos para hacer visible la energía de los seres humanos, de una manera muy especial cada vez.

**Pulgarcito:** Pulgarcito es el nombre que recibe un tipo de Enanos que, por lo general, debido a su diminuto tamaño, son comparados con la longitud de los dedos humanos. A esta especie pertenecen, entre otros, los duendes o los hombrecillos del bosque, que se parecen en su naturaleza a los Enanos. Se encuentran en cualquier parte del mundo y son conocidos en las diferentes etnias. Realizan diversos trabajos, pero si se les molesta u ofende se vuelven muy rencorosos. Un Pulgarcito conocido es el de Perrault del mundo de los relatos franceses.



# Q



**Qaigus:** Espíritu siberiano del bosque y de la caza, al tiempo que espíritu protector de las ardillas y de las martas.

**Quoaquakleum:** Ser del tipo Kachina (*véase* Kachina).

**Quzah:** Dios árabe de la tormenta, que dispara flechas de granizo con su arco, que cuelga de las nubes.

# R

**Rabisu:** Demonio mesopotámico que vela a la entrada de los edificios por el bien y el mal en las palabras y actos de sus habitantes.

**Ran:** Diosa germánica de los mares y soberana del reino de los muertos en el fondo del mar. Con su red, pesca a los ahogados y se los lleva a su palacio del mar. Es la esposa del gigante Aegir y tiene con él nueve hijas, las Meereswogen (ondulaciones del mar). «Caer en las manos de Ran» significa ahogarse.

**Ratas:** Animales del reino mágico. Están en contacto con el reino del fuego y con el Inframundo. A menudo son príncipes de los demonios. Su aparición indica un ataque oculto del lado oscuro y poderes de la magia negra que pueden actuar en un lugar. Sin embargo, si una persona tiene una rata de su lado, ésta defenderá la casa, la granja y a las personas de todo lo malvado y demoníaco. Puede hacer esto porque ella procede del mismo mundo que esas fuerzas negativas, y por eso las conoce muy bien y sabe manejarlas. De esta manera, puede convertirse en espíritu protector.

**Ratón:** Animal del reino mágico. El ratón es un animal que podía encontrarse en cualquier época y parte del mundo, y existen muchas narraciones y leyendas sobre ellos. Está en contacto con elfos, enanos, demonios, seres del fuego, ángeles de la naturaleza y elfos de la luz, entre otros. A los seres que pertenecen a la «gente pequeña» les gusta adoptar la forma de un ratón. Se dice que, en las frías noches, elfos y enanos celebran sus desfiles bajo el aspecto de ratones. Según las creencias populares, los pasillos subterráneos de los ratones comunican con los espíritus de la tierra, los cuáles conocen y vigilan las entradas y caminos al mundo inferior. Se creía que los ratones se habían originado de la tierra y la lluvia y que, a causa de su color gris, provenían de las nubes, de la niebla y de los torbellinos, razón por la cual es también un animal del temporal. // El ratón está en contacto con la luna, la luz de la luna y los ciclos lunares y está clasificado dentro de la noche. En algunas culturas se le considera el animal del diablo o del Arriman, su equivalente persa. Antes, eran víctimas de sacrificios durante las epidemias. Una cola de ratón negra o roja se considera maligna y signo de mal presagio. Un ratón que tira de una carroza de espíritus viene del reino de los elfos. Por una maldición de los enanos, uno puede ser transformado en ratón. A las brujas y a los brujos les gusta adoptar la forma de un ratón para entrar en armarios y habitaciones. Durante la quema de brujas la gente se imaginaba que las brujas huían bajo la forma de un ratón y por eso luego cazaban los ratones que escapaban de la hoguera para devolverlos al fuego. // El ratón custodia tesoros mágicos y demoníacos. En las minas conducen a los mineros hasta las vetas de plata. Como guardianes de tesoros, intimidan a los buscadores de tesoros mediante artimañas y violencia. Si alguien le regala un tesoro a un ratón, éste se muestra agradecido e incrementa los tesoros del donante. // El ratón es también un animal de los antepasados y de las almas y en ellos se manifiestan las almas inocentes. Las almas vivientes se deslizan arriba y abajo por las noches, bajo el aspecto de un ratón, y al despertar piensan que todo ha sido un sueño. Si alguien hiere a un animal del alma, la herida se hace inmediatamente visible en su persona correspondiente. Un ratón corriendo arriba y abajo por la repisa de la ventana es el alma de alguien que ha fallecido que quiere ser libre; hay que abrirle la ventana. // Si en una casa entra un número extraordinario de ratones (blancos), se anuncia una muerte. Del mismo modo, soñar con ratones muertos o blancos significa muerte. Los ratones blancos son tenidos por espíritus benignos,



los negros y los grises por malignos. Los ratones blancos deben ser protegidos, pues traen fortuna y bendiciones. Cinco días antes de que se produzcan derrumbamientos o terremotos, los ratones abandonan una casa o un pueblo. Soñar con ratones verdes significa que hay un cadáver que aún no ha sido encontrado. Rescatar a un ratón de un gato significa fortuna. Matar a un ratón trae por el contrario infortunio...

**Re, Ra:** Dios egipcio del sol. Personifica el elemento Fuego.

**Rettele, Rätzel, Ritzel:** Duendes conocidos en la zona de Alemania. Se dedican a diversas actividades, pero también pueden atormentar a los seres humanos si éstos le pasan por alto (*véase* Alp y Druckgeister).

**Rey de las serpientes:** En la Prusia Oriental se cree (se creía) que el rey de las serpientes tenía doce cabezas y que en cada una de ellas llevaba una corona. Las balas de escopeta rebotan contra él. Su color es por lo general el blanco, de vez en cuando también con salpicaduras negras. El reino del rey de las serpientes se encuentra bajo una planta de avellano o bajo una piedra especialmente grande. Alrededor del rey de las serpientes se reúnen grupos enteros de serpientes que también allí organizan encuentros. Poseen poderosos poderes mágicos de la tierra y las piedras preciosas que adornan la corona del rey de las serpientes son curativas y tienen virtudes mágicas. Los reyes serpiente también pueden escupir piedras preciosas o llevarlas sobre la cabeza, y se las entregan a menudo en agradecimiento a aquellos que les han prestado ayuda.



**Rongoteus:** Dios finlandés de los cereales, dios del centeno. El campo donde resuena su grito aporta buenas cosechas. Nueve semanas después de que resuena su grito, la cosecha está madura.

**Rübezahl:** Conocido gigante de las leyendas alemanas con cabello y barbas de un rojo brillante que habitaba en el bosque. Podía ser benévolo con los seres humanos, aunque los ponía a prueba y, si resultaban ser avaros, soberbios o poseer cualquier otro defecto, les castigaba. Si por el contrario, resultaban ser solícitos, generosos y dispuestos, podía mostrarse muy generoso.

**Rudimes:** Diminutas hadas de unos 2-3 centímetros de estatura que únicamente viven durante un mes. Están en continuo movimiento, gracias al cual estimulan el crecimiento de las plantas; trabajan en grupos de muchos miles de individuos. Conocen el amor y se aman entre sí dentro de los grupos a los que pertenecen sin que el género juegue un papel determinante; de esta manera incrementan la fuerza y la energía de la flora. Las acompañan especies superiores de hadas que trabajan con formas de pensamiento.

**Rugiu Boba:** Espíritu lituano del campo, la cosecha y la fertilidad. Como centeno hembra, es la patrona protectora del centeno. Se la describe como una mujer de severa mirada con pezones de hierro y pechos llenos de fuerza vital. Al finalizar el trillado, se cuece un pan en forma de una muñeca Boba.

**Ruhanija:** Los Ruhanija son los espíritus de los planetas que habitan en los doce templos, las casas del círculo superior de los ciclos. También se les llama «los poderosos príncipes del mundo» o «*spiriti olympici vel gubnatores firmamento*» que significa algo así como 'los espíritus, los dioses, que dirigen los puntos principales del firmamento'. Se les considera los «espíritus olímpicos» y se corresponden con las principales divinidades griegas de los doce meses del año y de los signos del zodíaco: Zeus y Hera, Poseidón y Remeter, Apolo y Artemisa, Ares y Afrodita, Hermes y Atenea, Hefaistos y Hestia. Para los romanos se corresponden con Jú-

piter y Juno, Neptuno y Minerva, Apolo y Diana, Marte y Venus, Mercurio y Ceres y Vulcano y Vesta. Gobiernan tiempo y poder en doce unidades que ejercen una influencia específica sobre lo que sucede en la tierra. Subordinados a ellos se encuentran poderosos ángeles que, a su vez, dirigen a los Señores de los Seres Elementales del Fuego, Agua, Tierra y Aire. De esta manera se condensan y distribuyen la cualidad del tiempo y la actualidad sobre la tierra. Los Ruhanija, los espíritus de los planetas, son asimismo los dioses y diosas de la Tierra. Aparte de estas doce divinidades principales, se invocan a otros, como puede ser Isis, Pan y Gaia. // Los diferentes niveles de los ángeles, reyes, príncipes, etc. están estructurados en jerarquías intercaladas que trascienden entre ellas. Los Ruhanija, ángeles, reyes y príncipes deben ser llamados, adorados e invocados por sus nombres en los rituales si se desea conjurar a un ser de las fuerzas elementales de los que están a su servicio. Los espíritus elementales serviciales son de gran importancia en los procesos alquímicos, por ejemplo para transformar el plomo en oro; y para todo tipo de fenómenos espiritistas, como puede ser caminar sobre el agua, dividir el agua o ser transportado por el aire. Un mago firma a menudo un pacto con los Ruhanija para asegurarse el servicio del elemento, lo cual no siempre era algo inofensivo. Era parecido a un pacto con el diablo. Los seres elementales y de la naturaleza sirven voluntariamente a un iniciado, adepto y maestro, ya que éste forma uno con todo en el espíritu divino.

**Rukis:** Enanos letones que viven bajo las montañas y las raíces de los árboles y por las noches visitan a los seres humanos para realizar el trabajo.

**Rusalka:** Espíritus acuáticos y ninfas eslavas a las que se describe como jóvenes hermosas de largos cabellos decorados con guirnaldas verdes. Llegan al país en las noches de luna nueva y bailan en corro en los claros del bosque. Sus penetrantes risas pueden matar a los seres humanos. Sólo aquel que descifra el acertijo propuesto por una de ellas puede escapar de su poder.



# S

**Sa-bdag:** Grupo tibetano de espíritus locales que habitan en determinadas montañas, rocas y lugares. Se irritan fácilmente y pueden ocasionar daños.

**Sabrina:** Ninfa de río del Severn, un río inglés.

**Salamandras:** Espíritus del fuego, seres elementales del fuego. El soberano de las salamandras es Djinn. Pueden cambiar su aspecto de manera veloz y hábil, y pueden ser de los tamaños más diversos; hay salamandras tan grandes como un rascacielos y las hay tan pequeñas como la cabeza de un alfiler; al final todo depende de su cometido y del lugar donde lo han de llevar a cabo: las salamandras del interior de los volcanes son, por ejemplo, considerablemente mayores que las salamandras de los carbones encendidos. Una de las tareas principales de las salamandras afecta al ámbito de la reproducción sexual de todos los seres vivos. Regulan todos los procesos de calor y conducen las corrientes eléctricas que pasan por los procesos de atracción, unión, fecundación y maduración. Controlan los instintos, la voluntad y la capacidad de actuar en todas sus formas y niveles. // Aunque las salamandras no suelen tener género, poseen un cuerpo masculino. Su piel resplandece con todos los colores imaginables del fuego. Sus ojos son de color verde chillón y ligeramente sesgado y despiden brillantes rayos de color bermellón. Alrededor de sus cuerpos se retuercen pequeñas llamas, aquí y allá, que parecen serpientes. Sus brazos son tan largos como sus cuerpos y poseen garras puntiagudas en los dedos. // Entre ellas se dan los más diversos temperamentos, desde la personalidad que arde tranquila y equilibrada y que llamea levemente hasta la que se crispa nerviosa, malintencionada y fulminante. Frecuentemente son percibidos por los clarividentes como seres parecidos a serpientes o lagartos, a veces también como carnívoros de cuatro patas como el tigre, la pantera o el guepardo, entre otros. Sus formas son puntiagudas, triangulares y angulosas. // Las salamandras viven en las incandescentes profundidades de la Tierra y en todas las ondas electromagnéticas que, por ejemplo, dirigen a los bancos de peces y las bandadas de pájaros. Además se encuentran también en todas las energías de cualquier forma y, por supuesto, en cualquier lugar donde arda fuego. Siempre están presentes cuando se enciende un fuego; cada vez que se enciende una cerilla, un cigarrillo, una vela o cualquier tipo de fuego, ellos están allí. Son aquello que hace que la llama arda vivaracha. Aquel que es algo torpe para encender un fuego, debe pensar cordialmente en las salamandras e incluso hablar con ellas. Su placer más grande consiste en jugar con el fuego y elevarse con las llamas en el calor. Cuanto más incontrolado y mayor es un fuego, mejor. // Al igual que la mayoría de los otros seres de la naturaleza, las salamandras pueden poner de manifiesto fuerzas muy destructivas, cuando se las provoca y se las lleva por caminos equivocados. Como espíritus del fuego, pueden causar grandes desgracias: en un ambiente poco armónico entre personas, los ánimos se caldean y se producen peleas. Causan desasosiego y descontento entre las personas y azuzan algunos accesos de rabia incontrolada. Si se encuentran en dificultades de tipo trascendental o físico pueden volverse seriamente peligrosos. De cualquier forma, en el trato con las salamandras se recomienda tener cuidado y respeto. A aquel que sabe llevarlas por el buen camino, le pueden llegar a enseñar desde cómo transformar a todos los niveles el plomo en oro y el fuego en luz caliente, hasta inspirarles para conseguir la unión del espíritu humano con el espíritu



universal. Las salamandras conducen a los seres humanos hasta el Conductor de la transformación.

**Salvan:** Demonios del bosque, tanto masculinos como femeninos. Pertenecen a la gente salvaje. Tienen diferentes formas y a veces son más pequeños o más grandes que los seres humanos. Habitan en cuevas, cabañas en el bosque y en castillos y palacios difíciles de localizar. Saben de cosas escondidas, cuidan y conceden dones magicos y tienen la capacidad de hacerse invisibles. Dependiendo del señor al que sirvan, traen buena o mala suerte. Están muy próximos a los seres humanos y establecen con ellos una estrecha relación.

**Salvian y Antologan:** Dos poderosos príncipes de los enanos.

**San-chung:** Grupo chino de tres espíritus demoníacos que habitan en los tres centros de la energía vital de los seres humanos: cabeza, corazón y la zona del ombligo, y que pueden provocar enfermedades. El primero de ellos, que habitan en la cabeza, puede provocar ceguera y sordera, hacer que se caigan los dientes y el pelo y obstruir la nariz. El segundo puede causar pena, asma y melancolía y el tercero de ellos, que habita en la zona del ombligo, puede originar dolores de vientre, enfermedades de la piel y reuma. Quieren impedir la inmortalidad del hombre. Se les describe como seres del tipo gusano, que se alimentan de cereales, por eso se debe renunciar a su consumo cuando se sufre de los problemas de salud anteriormente mencionados.

**Sarasvati:** Diosa védica del río y guardiana del río indio que lleva el mismo nombre. Se la representa con cuatro brazos, un libro, una corona de oración, una cítara y una olla de agua. Su color es el blanco y sus atributos son el pavo real, la oca silvestre y el loto. Se la considera la inventora del lenguaje sánscrito, de la escritura, de la poesía, de la música y el baile.

**Satán:** Adversario del poder de la luz, diablo y príncipe del mundo del mundo del Fuego. Junto con su séquito, se esfuerza por tentar a los seres humanos e inducirlos al pecado.

**Sátiro:** Del latín *seren* ('sembrar'). Demonio de la fertilidad de los bosques, campos y montañas en la mitología griega. Es un ser híbrido entre macho cabrío y hombre, y se presenta en grupo. Son groseros y lascivos y además se entregan al vino y al baile. Persiguen con música de flauta a los seres de la naturaleza de género femenino para seducirlas. Su tarea consiste en aportar fertilidad. Se considera a Pan –el dios de la naturaleza (*véase* Pan)– su jefe.



**Saumockel:** Nombre que reciben los demonios del grano.

**Savaki:** Espíritus siberianos del hogar y de los chamanes. Se les venera y cuida en una caja que lleva su mismo nombre.

**Schab:** Ser demoníaco conocido en Austria, que vuela por el aire bajo la forma de un objeto –por ejemplo carbón encendido, paja o una escoba– y que se introduce en las casas por la chimenea. Puede traer oro y riqueza, pero también muerte y ruina.

**Schallores:** Hadas que instruyen a los espíritus del fuego y que controlan a los seres del Fuego.

**Schedim:** Seres elementales de los cabalistas. Conocen todos los secretos del fuego. Saben cómo dominarlo, utilizarlo y hacerlo provechoso. Pueden ser la ayuda más indicada en el combate contra el Fuego.

**Schrattl:** Ser de la naturaleza que se dedica a atormentar a los animales de una forma comparable a lo que los Druckgeister hacen con los seres humanos. Los animales se vuelven inquie-

tra fuerza, el Aire nuestro espíritu y el Éter es nuestra sustancia luminosa, nuestro Chi. Mediante el lenguaje de las metáforas y de los símbolos, o a través de los Tattwas, podemos entrar en contacto con los seres elementales corporales y mirar cómo nuestra base, nuestra sustancia, está hecha de los cinco elementos. Si estos seres elementales corporales no están en equilibrio, nos ponemos enfermos. Si la relación entre ellos es problemática, esto se pone de manifiesto a través de la enfermedad, las desgracias e infortunio. Cuando entramos en contacto con ellos podemos entender la enfermedad a un nivel más profundo e incluso sanar. El terreno de actividad de los seres elementales corporales se encuentra en el nivel de las estructuras corporales materiales, energéticas y físicas. Dado que los seres elementales completan las relaciones con las creaciones materiales, a fin de entenderlas lo mejor posible, es bueno entablar con ellos una relación para poder comprender más detalladamente la naturaleza de los fenómenos en seres humanos, animales, plantas y lugares.

**Serpiente del hogar:** Similar a los espíritus del hogar benignos. Supuestamente, tras haber cuidado de una casa durante diez años, le crece una corona de oro. Dicha corona surge de las flores que la serpiente ha comido durante estos diez años y que se transforman en oro. Cada mañana, antes de la salida del sol, se puede contemplar a la serpiente mientras espera hasta que el sol ha iluminado una pequeña mancha en su cabeza. Entonces, desaparece de nuevo en su agujero en la tierra. Uno puede perder la vista por el resplandor de su corona. Al parecer, las serpientes coronadas pueden cantar maravillosamente.

**Serpiente del Midgard:** Enorme serpiente demoníaca de la mitología nórdica que se muerde la cola (Ouroboros).

**Serpientes:** Animales del reino mágico. Muchos seres de la naturaleza, seres que se transforman, dioses, diosas y espíritus superiores se muestran a menudo como serpientes. En muchas mitologías de este mundo puede encontrarse a la serpiente como una manifestación de una energía especialmente mágica. Está considerada como una inteligente doble naturaleza y está dotada de una especial sabiduría. Cuando entran en la vida de una persona es, por lo general, tiempo para la consagración en su naturaleza espiritual, aquella fuerza que cura pero que también mata. // Las serpientes tienen una relación especial con ciertos árboles, como puede ser el fresno: se las puede dejar encantar o matar con una rama de fresno; el jugo de fresno es bueno contra las mordeduras de serpiente. Otro árbol con el que las serpientes tienen una relación especial es el avellano; les gusta vivir bajo sus raíces, pero también se las puede matar con las ramas del arbusto del avellano. Las serpientes cuidan también fuentes y pozos sagrados, el agua de la eterna juventud y el agua de la curación. // Algunas de las facultades mágicas que se atribuyen a las serpientes son, entre otras, los ojos que todo lo ven, clarividencia, claridad de sentimientos, claridad de oído, una percepción sensible, alucinaciones, seducción, rigidez, envenenamiento, muerte, curación. Guardan piedras preciosas mágicas, oro, veneno y medicina, aguas medicinales, tesoros, medios para la fertilidad. Pueden inspirar y desorientar y también rejuvenecer. Son las guardianas de todos los aspectos de la vida: muerte, procreación, potencia sexual, inspiración, renacimiento, etc. Pueden traer fortuna y desgracia. // Quien ve una culebra blanca puede esperar una gran suerte. Si viene por la derecha o si se sueña que está en una forma claramente enderezada, trae igualmente fortuna. Si no toma la comida que se le ofrece, entra en una casa por la ventana, se muestra extraña o como una serpiente negra o incluso centelleante, se considera como un mal augurio de muerte, hambre, enfermedad, terremoto, derrumbamiento de la casa, gue-

rra o incendio. Si despide un olor parecido a la brea o al enebro, habrá lluvia. Una serpiente verde anuncia granizo. Cuando una serpiente deja oír una especie de graznido, se acerca una época de sequía. Aquel que sueña con serpientes experimenta peleas o entra en un negocio nuevo. Cuando aparece una serpiente en la casa mientras hay alguien enfermo, es una señal de que el enfermo ha cargado con todos sus pecados. Alguien que la vea en sueños.... será famoso.

**Sharruma:** Dios de la montaña, de los Hurriter (un pueblo mesopotámico extinguido). Su lugar de culto es Lajuna. Se le representa sentado sobre una pantera llevando un hacha como arma.

**Shedim:** Espíritu judío de la tormenta.

**Sheerie, Tein sidhe, Tein sionnic, Sean na gealaige, Liam na Lasoige:** Una de las familias de elfos más peligrosas e insólitas de Irlanda. Unen la naturaleza élfica con la humana, aunque sienten una extrema antipatía por los seres humanos. Consumidos por los celos, practican contra ellos oscura magia élfica. Se alegran de cualquier desgracia y catástrofe que sufre la humanidad. Flotan como imprecisas apariciones luminosas fosforescentes de refugio en refugio y son más fáciles de ver en el crepúsculo. Brincan y saltan por los sitios más peligrosos e intentan atraer a los seres humanos a esos lugares. Prefieren quedarse en lugares brumosos de todo tipo, como en zonas costeras, cenagosas y pantanosas, así como en lugares paganos. Durante Beltaine (la noche de Walpurgis) y Samhain (Todos los Santos), las dos celebraciones precristianas más antiguas (*véase* el capítulo *El momento idóneo*), es cuando están más activos. Pueden emitir agudos gritos o ruidos parecidos al sonido de la sangre cuando te zumba en los oídos. Disponen del poder de volver locos a los seres humanos. Cuando alguien se enfurece, gritando de forma histérica e incontrolablemente perturbado, eso les produce una enorme alegría. Para protegerse de ellos, hay que darle la vuelta al abrigo y decir en voz alta el padrenuestro o cualquier otra oración. Tampoco les gustan las cruces ni los instrumentos de hierro; del mismo modo, el agua bendita los ahuyenta, aunque sólo por poco tiempo.



**Shpirti i keq:** Espíritu malvado albanés de aspecto alargado, que deambula envuelto en lino. Cuando llega, los perros aúllan.

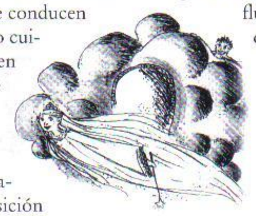
**Sijim:** Espíritus judíos de los desiertos con aspecto de macho cabrío. Habitan en los lugares deshabitados y sin agua del desierto, donde representan sus danzas.

**Sila:** Para los esquimales es un espíritu del aire que llena todo el universo.

**Sileno:** Violento demonio griego del bosque. Es un ser híbrido entre hombre y caballo, hijo de Pan y una ninfa. Es barrigón y siempre está borracho. Cuando aparece un colectivo de silenos, se dedican a perseguir a las ninfas.

**Silfos, silvestres:** Seres elementales del aire. Pertenecen a un nivel de desarrollo superior y gobiernan el Elemento Aire a partir de cuya condensación están compuestos. Sus cuerpos de fino material son delicados y resplandecen de una forma más intensa que los de los otros espíritus de la naturaleza. Son seres dulces de naturaleza frágil y resplandeciente belleza. Cuanto más elevado es su nivel de desarrollo, más fascinante y encantador es su aspecto. Los silfos son espíritus serviciales. Siempre están en movimiento y llevan a cabo sus tareas a una increíble velocidad. Conducen las corrientes y las vibraciones eléctricas

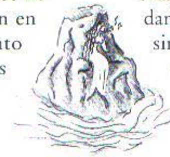
etéreas. Enriquecen el aire con energía para abastecer a la vida de vibraciones superiores y vigorosas y también purifican la atmósfera. Sirven a la Madre Viento, a los Señores de los cuatro vientos y a las jerarquías más altas de las hadas, Devas y ángeles que conducen y dirigen el elemento Aire y lo cuidan en su forma pura; y sirven asimismo a los hombres, que saben muy bien cómo utilizar sus actividades espirituales. // Los silfos habitan en un reino donde las reglas son muy pacíficas y armónicas. En la posición superior del reino de los silfos están la reina silfo Paralda y el rey silfo Mererim que instruyen a los silfos de los diferentes rangos en sus cometidos. Su lugar favorito para vivir son los bosques tranquilos, claros del bosque y florestas, elevadas cumbres y montes cubiertos de nieve, extensos campos y hermosos paisajes, maravillosas zonas ajardinadas y jardines. En todo lugar donde el aire sea limpio, puro y claro se encuentra con seguridad a los silfos. Los silfos cuentan con un alto nivel de comprensión acerca del transcurso de las cosas y sirven al bienestar y el desarrollo del conjunto. A menudo llevan rastros de olor en pequeñas cantidades, mayoritariamente de las flores hacia los insectos deseados; de animales hacia sus parejas sexuales o de persona a persona a los que quieran poner en contacto. Los silfos proporcionan y rodean a los niños de ternura y cuidados y como suave vientre, les acarician a menudo las mejillas. A las personas nobles las acompañan fielmente durante toda su vida y les hacen llegar claridad e impulsos de pensamientos. Ayudan a los seres humanos a recibir la inspiración creadora. // Dado que los silfos provienen de la sustancia aérea del éter están en contacto con la fuerza espiritual de los seres humanos e influyen en sus pensamientos. Los silfos se sienten atraídos por aquellas personas que aplican sus pensamientos y sus estados de ánimo, especialmente en las artes creativas. En las proximidades de los seres humanos, aprehenden pensamientos y sentimientos para llevarlos consigo. Dependiendo de las condiciones en las que se encuentran esos pensamientos y sentimientos pueden influir en el proceder y las cualidades de los silfos. En regiones impuras y oscuras de los mundos de la comprensión muchos silfos ya no pueden prestar sus servicios originales, únicamente de una forma modificada y oscura. En lugares con una intensa contaminación del aire pueden zumbar arriba y abajo desorientados y causando daños. Sin embargo, mediante pensamientos y sentimientos luminosos y respiraciones profundas conscientes pueden purificarse y recuperar nuevamente su poder original. Aquel que establece contacto con los silfos es sensible a los cambios de tiempo. Puede notar los cambios en el tiempo antes de que se presenten indicios reales de ello. Su presencia se deja notar en un súbito y dulce airecillo, en un rayito de luz que se mueve rápidamente, en un breve cosquilleo sobre la piel, principalmente en las mejillas. Las mariposas son también un indicio de su presencia.



**Silvano:** Dios romano del bosque y del campo y dios protector de jardines, árboles, plantas y animales del bosque y del campo.

**Sirenas:** Diablesas perjudiciales con aspecto de doncellas. Son un género especial de Nixas y Ninfas, a las que en la mitología griega se representa a menudo como seres híbridos con cuerpo de pájaro y de mujer; a veces se las representa también con cola de pez. Espectacular belleza adorna a las sirenas, que seducen con sus enormes ojos azules como el mar, sus largos y maravillosos cabellos y sus apetitosas formas redondeadas y los poderes que resplandecen en su sangre de pez. Sólo sus ocasionalmente verdes y brillantes dientes, revelan su autén-

tica naturaleza: las sirenas son los poderes fatales que llevan a los hombres a peligrosos caminos equivocados, si éstos no van con cuidado. Se encuentran en los campos donde sopla el viento frente a las costas y atraen a los marineros que pasan por delante con sus embriagadores cantos y su encanto femenino para conducirlos hasta la muerte. Están emparentadas con las Arpías (del griego 'las que causan la muerte'). Dejan que se originen tormentas y remolinos y conducen a los navegantes hacia su perdición total. En los lugares de habla alemana, la Lorelei es una conocida sirena. Se sienta desnuda sobre una roca en el Rin y peina sus dorados cabellos, desviando de su camino con sus nostálgicos cantos a los navegantes, con lo que acaban por estrellarse junto con sus barcos contra las rocas, a sus pies. Eso demuestra que a las sirenas no les gustan especialmente los seres humanos, éstos se dan más que por aludidos. De vez en cuando se mezclan sin embargo entre los seres humanos para asistir a bailes y a otras diversiones. Se identifican entonces por sus húmedos vestidos, mechones de pelo empapados o dobladillos de las faldas que gotean. Algo en ellas siempre indica su acuático elemento, su auténtico origen. Resulta peligroso mezclarse con las sirenas, ya que éstas tienen su malicia y por lo general nunca traman nada bueno. Les divierte apartar a la gente de su camino y seducirlos. No tienen compasión alguna; si alguien naufraga lo consideran un cumplido a su belleza y poder. // En la naturaleza y con su presencia, las sirenas confieren a las costas de rocas y acantilados de las «aguas que se mueven» (ríos y mares) su especial encanto, salvaje y atractivo. Odiseo, el héroe de Troya, superó durante su odisea de diez años muchas aventuras. Para poder sobrevivir con vida a las sirenas, tapó con cera los oídos de sus compañeros. El se dejó amarrar al mástil del barco porque quería escuchar el canto de las sirenas, aunque sin sucumbir a la seducción y al encanto natural de esas diablesas. Embriagado, sin embargo, desgarró desesperadamente –al pasar junto a las rocas de las sirenas– sus ataduras y gritó que alguien tenía que desatarle ya que debía seguir la llamada de las cantantes, pero como sus compañeros no podían oír nada, se evitó la atroz muerte. El concepto de sirena, con su significado actual de señal de aviso, proviene de estos seres de la naturaleza. Aquel que escucha el canto de las sirenas no debe dejarse seducir si no que debe reconocerlo como una señal de aviso y tener un especial cuidado.



**Skeaghshee:** Espíritu irlandés del árbol que cuida un vástago especial. Llamadas también hadas de los árboles, seres que no deben cortarse en Islandia, Irlanda, Escocia e Inglaterra, ya que puede comportar una gran desgracia. Se puede encontrar este tipo de espíritu de los árboles en cualquier lugar donde crezcan solitarios arbustos, matas y árboles. Su poder es ilimitado; pueden traer gran fortuna para aquellos que los respeten. También pueden traer grandes desgracias sobre aquellos que ataquen a su árboles y/o al paisaje en el que ese árbol, mata o arbusto se encuentra.

**Skogsfrauen:** Conocidas en las creencias populares escandinavas. Las Skogsfrauen se aproximan a los que trabajan en el bosque, carboneros o excursionistas, se desnudan para ellos, bailan o les ayudan en su trabajo para ganarse su amor. Pueden hechizar y confundir a los hombres hasta que éstos se pierdan en el bosque. Las Skogsfrauen son seductoras, hermosas y feas al mismo tiempo. A menudo poseen una espalda hundida y una cola. Lo mejor es resistirse a ellas y ahuyentarlas.

**Skogsra:** Hadas suecas, que dominan las fuerzas de la naturaleza. Habitan en cuevas de montaña y pueden transformarse en de-

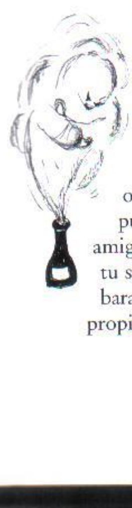
terminados árboles o animales para ayudar y proteger a los seres humanos. Son especialmente bienintencionadas para con los cazadores y guardabosques; están bajo su protección.

**Skrzat:** Duende eslavo y demonio de hogar; un ser híbrido con las características del gato y del pájaro. Si es de color rojo, trae dinero; si es amarillo o azul significa los cereales; si es blanco significa la harina. Puede comportar buena o mala fortuna, dependiendo de la orientación del dueño de la casa.

**Sombreritos, Hutgen, Hödeken:** Duendes que llevan un pequeño sombrero de fieltro sobre la cabeza de donde les viene su nombre. Se presenta como un espíritu del hogar benigno cuyo propósito es proporcionarle bienestar al propietario de la casa. Si alguien le ofende, se venga de esta persona de manera terrible.

**Soyoko:** Espíritu maligno Kachina de los indios Hopi.

***Spiriti familiarii* (espíritus familiares):** En este caso se trata de espíritus serviciales de todo tipo. Uno se puede aprovechar de los servicios de tanto seres elementales como de espíritus de la naturaleza a través de determinadas prácticas mágicas. El famoso genio de la botella es un espíritu familiar. Un espíritu como el de la botella o de la lámpara, generalmente cautivo bajo el aspecto de un hombrecillo, de una nube, una mosca, un escarabajo o un escorpión, proporciona a su propietarios, entre otros, fortuna, sabiduría, riqueza y poder. Aunque exigen un alto precio, que puede ser el alma de la persona o de algún otro que esté muy cercano a él como puede ser su esposa, hijos, su mejor amigo. Es difícil librarse de un espíritu servicial. Se tienen que vender más baratos de lo que se han adquirido. El propietario se encuentra, de esta forma, en las manos del poder oscuro. Al finalizar el tiempo de su servicio, exigen su precio sin piedad y se lo llevan consigo, junto con su riqueza, de manera que nunca más, o sólo eventualmente, puede ser liberado de nuevo.



**Stanna, Stanner:** Tipo de enano que habita en las profundidades de la tierra, alejado de los seres humanos, donde cuida tesoros y forja objetos mágicos. El antiguo significado de los Scanner fueron las madrecitas de la tierra. Ponían a prueba a los excursionistas, en su viaje les imponían difíciles tareas.

**Stempe:** «Los que patalean», Alp o Druckgeister (*véase* Alp y Druckgeister).

**Stollenwurm:** Serpiente corta y gruesa con cabeza de gato sobre la que lleva una corona y pies de carnívoro. Posee cualidades mágicas.

**Strömkarl:** Ser acuático que habita bajo las cascadas. Pertenece a los espíritus del agua.

**Subterráneos:** Nombre que recibe una especie de enanos que se encuentran en las profundidades de la tierra. A este grupo pertenecen los stanna, truppa muchos otros. Viven alejados de los seres humanos y no tienen nada que ver con ellos. Se ocupan de vigilar, guardar, atender y cuidar de las riquezas subterráneas de la tierra como los metales de todo tipo, las piedras preciosas, cristales, rocas especiales y el interior de la Tierra al que pertenecen las raíces de las plantas y los animales que viven bajo tierra.

**Suyolak:** Gigante y mago de los gitanos encadenado a una roca. Si pudiera liberarse, destruiría el mundo. Conoce todos los remedios curativos.

**Sybaris von Cirfis, Sibaris de Cirfis:** Dragón acuático monstruoso de género femenino que vivía en la ladera del monte Cirfis, cerca de la ciudad griega de Delfos. Causaba terror

entre los seres humanos. Cada mes exigía un hermoso joven que todavía no hubiera probado el néctar del amor para que le fuera ofrecido en sacrificio y lo devoraba. Era cometido del sacerdote de Apolo asegurarse de que, cada mes, le fuera ofrecido algún muchacho. Un día la elección recayó sobre Alcioneo, el muchacho más hermoso de toda la región. El joven fue coronado de rosas y parecía un joven Apolo. Una procesión de gente le acompañaba, entre lloros y quejidos, hasta el lugar del sacrificio. Euribato, un valiente guerrero, se cruzó con el cortejo y se enamoró instantáneamente del joven. Se unió a la procesión para salvar a Alcioneo y ofrecerse en su lugar al dragón. Hubo una batalla en el lugar del sacrificio entre el dragón y Euribato, que ardía de amor por el joven. En esa batalla, la dragona fue derrotada y en ese lugar memorable brotó una fuente. En la leyenda se dice que Euribato fundó una ciudad en Italia que llamó Sibaris en recuerdo de su heroica hazaña.

**Syqenesa:** Bruja albanesa con ojos de perra; tiene dos delante y dos detrás de la cabeza. Atrae a mujeres jóvenes para asarlas al horno y luego comérselas.

# T

**Tadejos:** Espíritu siberiano que se encuentra por todos lados - ya sea en el agua, en el aire o en la tierra – realizando sus servicios.

**Tahahuna:** Tío de un Kachina maligno, para los indios Hopi (*véase* Kachina).

**Talía:** «La exuberante», musa de la poesía cómica, su atributo es la máscara de la comedia (*véase* Musas).

**Tama-yori-hime:** Diosa sintoista de los lagos y de los antepasados. Es la hija menor de la diosa de los mares Wata-tsu-mi.

**Tanner:** Especie de enano que habita en lo profundo de la tierra. Apenas mantiene contacto con los seres humanos y guarda las riquezas de la tierra. En antiguas épocas se entendía por Tanner a las madrecitas de la tierra, que sometían a difíciles pruebas a los excursionistas en su camino, antes de que éstos pudieran obtener un tesoro extraído de sus reino que luego podía servirle para superar sucesivas pruebas.



**Tannin:** Dragón que habitaba en Babilonia, en el templo de Baal, donde sirvientes y sacerdotes se ocupaban de sus necesidades. Era un dragón viejo y sabio y se le veneraba como a un dios. El profeta Daniel lo mató con una comida hecha a base de brea, grasa de oveja y lana, con la que Daniel pretendía demostrar al soberano y rey de aquel entonces, Nabucodonosor, que los dragones eran mortales, no dioses.

**Tapio:** Espíritu finlandés del bosque y Señor del bosque. La mesa de los Tapio son las ramas inferiores de un abeto rojo. Antaño, cuando alguien quería ir de caza le pedía permiso a Tapio, y una vez habían capturado una presa, la debía compartir con él, dejando una parte sobre su mesa.

**Tarasca:** Enorme dragón acuático de color azul con escamas de acero que habitaba en un lago del Sur de Francia. La gente local vivía en un temor permanente de él. De vez en cuando salía del lago y devoraba a una virgen. Santa Marta engañó al dragón dirigiéndose hacia el lago y empezando a cantar. Seducido por su belleza y tranquilizado por el dulce sonido de su voz, la Tarasca se echó a sus pies. Entonces, ella lo rodeó con una correa y lo condujo hasta el próximo pueblo, donde los campesinos le dieron muerte. En recuerdo de este suceso, el lugar se llamó desde entonces Tarascón.

**Tate:** Dios indio del viento y Señor de las estaciones. Deja cruzar a las almas es sendero espiritual.

**Tawataho:** Para los indios Hopi, serpiente del sol y guardiana de las esferas superiores.

**Tawiskaron:** Espíritu maligno y poderoso dios de la magia de los Iroqueses. Tiene el poder de corromper las creaciones buenas.

**Ten-gu:** Duende japonés del bosque y de la montaña. Se les representa con pico y una larga nariz. Habitan en los troncos de los árboles y les encanta asustar a los niños. Su cabecilla es Sojo-bo.

**Terpsícore (Terpsícore):** «La que deleita en la danza», musa de la lírica coral y de la danza; su atributo es la lira (*véase* Musas).

**Tetis:** Ninfa griega de los mares y una de las más conocidas de las cincuenta Nereidas. Cuando Tetis fue sorprendida por su esposo mientras intentaba que su hijo recién nacido se volviera inmortal, perdió a éste y regresó con su padre al mar.

**Thökk:** Gigante germánico.

**Thor y Aries:** Guardianes del Reino del Aire.



**Thunderbird:** Dios indio de lluvia y protector. Pájaro del trueno con el aspecto de una poderosa águila. Puede lanzar rayos por su pico y hacer tronar con sus alas.

**Tieholtsodi:** Monstruo indio y cabecilla de los poderes del agua. Sus corregentes son la rana, la garza azul y la tormenta. Envió el diluvio, dispuesto a través de los coyotes.

**Tiermes:** Dios lapón de la lluvia y de la tormenta. El viejo de la tormenta y soberano de las nubes tiene poder sobre la vida y la muerte de los seres humanos. Viaja por los aires montado sobre una nube blanca y lleva rayos sobre su espalda, que arroja a la Tierra.

**Tija:** Ángeles de la tierra. Seres altamente evolucionados que velan por el clima y la fertilidad de la tierra.

**Tikuiwuti:** Madre espiritual de los animales para los indios Hopi.

**Tinkerbells:** «Cuando el primer bebé se rió por primera vez, su risa se rompió en miles de trozos y esos trozos empezaron a brincar por todos lados. Así es cómo se originaron las pequeñas hadas élficas. Cada vez que un niño dice: "no creo en las hadas" el algún lugar una pequeña hada élfica se precipita contra el suelo» (Sir James M. Barrier (1860-1937): *Peter Pan*). Se conoce como Tinkerbells a esas diminutas lucecitas saltarinas, originadas a partir de la risa de un bebé. Tinkerbell significa algo así como el sonido de las campanillas, y es el nombre que reciben los diminutos seres femeninos, mezcla entre Elfos y Hadas, precisamente Hadas élficas, que pertenecen tanto al Reino del Aire como al de Éter. Las Tinkerbells son seres alegres, felices, delicados, exquisitos, ligeros, inquietos y a veces bastante descarados. Habitan en cualquier lugar donde florezcan las flores y las hierbas silvestres y también en campos exuberantemente floridos, en claros del bosque salpicado de flores, en las orillas de los ríos plagadas de flores. Les encanta la vida al aire libre que ellas disfrutan en sus vivarachos vuelos sobre los prados y los bosques. A menudo son sólo un resplandor como una chispa de luz que se percibe por el rabillo del ojo. //Como su propio nombre sugiere, cuando hablan se oye como una especie de suave toque de campanas. Cuando están nerviosas, el repique suena más impetuoso. Si alguien se encuentra con una Tinkerbell siente como si se le enganchara una telaraña en el rostro, aunque en el campo abierto no se pueda encontrar ninguna tela de araña a la altura de su cara. También un ligero cosquilleo en la piel puede indicar la presencia de una Tinkerbell; se trata sólo de un cariñoso saludo. Las Tinkerbells hacen reír a los niños y estornudar a los adultos. Hacen cosas de todo tipo: soplan las semillas al aire, espantan a los insectos, cabalgan sobre mariposas, se balancean sobre las hojas de las flores y difunden las últimas noticias. Contentas, se dejan empujar por los Boreas y Silfos a través del agua, sobre hojas de nenúfares y juegan con las Ondinas a atraparse. Las más diversas hojas de las flores y vestidos de hojas se ajustan a sus delicados cuerpos y, dependiendo del tipo de hoja, queda de relieve a qué planta están más estrechamente ligadas. Están provistas de una frágiles alas transparentes que brillan con todos los colores del arco iris y siempre llevan consigo una pequeña varita mágica luminosa, polvos de estrellas y polvos pica pica. Duermen en los cálices de las flores, enrolladas en las hojas de los árboles, en pequeños huecos de las ramas o en lugares similares. // Las Tinkerbells son por lo general pequeñas asistentes que ponen en juego sus poderes para proteger a las plantas a las que aman, o



a alguna persona a la que han cogido cariño. Recogen novedades y las llevan rápidamente. Así, por ejemplo, advierten a otros seres de la naturaleza o animales cuando algún suceso amenazador es inminente. A veces visitan a los niños humanos para soplarles polvo de estrellas sobre los ojos y el pijama y los secuestran por una noche para llevarlos a los lejanos reinos de la fantasía viviente, a los reinos de los cuentos e historias, al País del Nunca Jamás. Les muestran a los niños la verdad que hay detrás de la realidad de los más hermosos colores y formas para que esa verdad se les grabe para siempre en sus corazones y en su memoria y pueda ser revelada de nuevo en el momento apropiado.

**Tirsos:** Pertenece al grupo de los gigantes. Antes de ser asesinado por el gigante Haymon, habitaba en las regiones de Zirl y Seefeld. De la sangre de Tirsos se extrajo el curativo aceite de piedra (petróleo), el llamado ictiol.

**Tochii:** Serpiente guardiana del Este para los indios hopi.

**Tonttu:** Espíritu del hogar finlandés que se cuida de los cereales.

**Trempe:** «Los que pisotean», «los que dan patadas». Druckgeister o Alptraumgeister de Francia (*véase* Alp y Druckgeister).

**Tres mágico:** «El círculo de los Tres, deja que te diga, te llevará a través de la vida. Tres veces se aparecen las buenas hadas, luego ya no las ves más. Dispones de tres deseos, elige sabiamente, pues se realizarán durante el viaje de tu vida. Hay tres tareas que debes realizar para poder descubrirse la fuerza. Tres veces aparece la fuerza que comprueba que se crea el latido del corazón. Rojo, negro y blanco, el círculo de la dios de las tres facetas. Oro, plata y diamante, tres colores tienen la vestimenta de lujo. Luna, sol y estrellas, estas fuerzas gustan a muchos. Si un animal se muestra tres veces de todos sus lados, su fuerza te acompañará. Tres veces pronuncio estas palabras, tres veces golpeo el pañuelo, te doy tres vueltas y aparece el viejo sabio. El tres es un número mágico, te conduce hasta el Santo Grial. Sigue el rastro del tres. Uno, dos, tres y ya eres libre. Pues el tres es igual y ya eres rico.»// La trinidad es un poder que crea, conserva y destruye la sustancia. El tres es un número sagrado y poderoso, que está relacionado con todo lo sobrenatural. Es el número que resulta apropiado no sólo para las contraposiciones de las cosas si no también para su compenetración (día-crepúsculo-noche; caliente-tibio-frío, etc.). De este modo, los opuestos se unen entre ellos sin necesidad de duras transiciones. En numerosos mitos, leyendas, narraciones y formas de rituales, el número tres juega un papel muy importante. Establece un contacto de una manera muy especial con las almas místicas del reino de la naturaleza y es también el número de la Manifestación (de las ideas que han tomado forma), de la Conexión, del Ascenso. En la trinidad está contenido todo aquello que es espiritual y corporal, como el Principio, Mitad y Fin. En el tres se muestra la danza de las energías. Cada dimensión puede ser entendida a través de la trinidad: en línea y superficie y en cuerpo, longitud, anchura y altura. Tres acordes –octavo, quinta y tercera– constituyen una armonía. A partir de los tres colores rojo, amarillo y azul se origina una increíble paleta de variaciones de color. Triples son los espíritus de la vida: son, sienten y se comunican. La trinidad, en su vertiente masculina es: padre, hijo y espíritu santo, memoria, razón y voluntad. La trinidad es su aspecto femenino, es las tres facetas de la diosa: la virgen, la madre y la anciana sabia, amor, esperanza y fe. Los héroes de muchas leyendas y mitos



no pasan de largo del número sagrado tres: en la mayoría de las historias hay siempre tres hermanas, tres tareas que cumplir, tres veces aparecen las buenas hadas, tres veces se encuentra él o ella con los poderes del destino, los héroes se encuentran con un dragón de una, dos y tres cabezas. También en la mitología griega aparece el tres en distintas formas: el mundo está dividido en el Mundo Superior, el mundo Intermedio y el Inframundo. Hay tres Erinias (Furias para los romanos), diosas de la venganza cuyos nombres son Alecto, Teisifone y Megaira (de esta última deriva el nombre Megäre que sirve para describir a una mujer tirana). Estos tres seres protegen el orden del mundo divino y moral. Además están también las tres diosas del destino, las Moiras (para los griegos) que reciben también el nombre de Parcas (para los romanos) o Nornas (para los germánicos). Son las encargadas de tejer, medir y cortar el hilo de la vida de los humanos. Para los griegos son Cloto, la hilandera, Laquesis, la que asigna el material, y Átropos, la inflexible, la que corta el hilo de la vida. Tres seres velan por la justicia y el orden: Dike, la diosa de la justicia, Eirene, la diosa de la paz y Eunomia, la diosa del orden estatal. Tres diosas velan por los frutos: Thallo, la diosa de la floración, Auxo, la diosa del crecimiento y Karpo la diosa de la fruta madura y de la cosecha. Tres son las gorgonas: Esteno, Euríale y Medusa, esos monstruos de terrorífico rostro, cuya imagen está representada en templos y sepulcros para ahuyentar los poderes malignos. Están las tres Gracias, llamadas también Carités: Gracia, Afecto y Poesía que velan por las artes plásticas... // En muchos rituales mágicos y fórmulas para invocaciones el tres juega un papel muy importante. El triángulo dentro de un círculo con tres ángeles genera el poder de la Manifestación. Las fuerzas son invocadas tres veces. Un ritual debe realizarse tres veces... Cuando una fuerza, ya sea ésta un ángel, un ser de la naturaleza, un animal, un mensaje, una advertencia... se manifiesta tres veces de diferentes formas, desempeña un papel fundamental en la vida de una persona y está pensado para esta persona. También en el ascenso y en la maestría el tres tiene un papel principal. Los Tres Reyes aparecen en el nacimiento de Jesús. Jesús resucitó al tercer día. Tres grandes estadios pasan por la vida: el nacimiento, la vida y la muerte antes de transformarse en una nueva energía. El símbolo del tres es el ojo de Dios que todo lo ve.

**Tres:** (*véase* el Tres Mágico).

**Tritón:** Dios griego del mar. Tritón es un ser híbrido entre pez y hombre. Para apaciguar el mar, sopla un cuerno de concha con forma de espiral. Antiguamente fue derrotado en batalla por Heracles.



**Tritones:** Cortejo de Tritón y también de Poseidón. Su función es parecida a la de los sátiros en tierra firme, cuando siguen a Dionisos.

**Trols:** Seres de la naturaleza que pertenecen al Elemento Tierra. Se les puede ver principalmente en el norte de Europa y son allí un componente constante de la magia y la hechicería desde tiempos ancestrales. Los trols son tan viejos como la misma naturaleza y son también una parte inseparable de ella. Viven en la profunda y mística zona entre la imaginación, el sueño y la realidad, más allá de tiempo y espacio. Cuando se echan a dormir y se despiertan nuevamente ha pasado a veces sólo un minuto, a veces todo un siglo sin que se hayan dado cuenta. Las experiencias con Trols de todo tipo se han transmitido de generación en generación, primero de forma oral y más tarde de forma escrita. Así los Trols se han convertido finalmente en leyenda. // Los Trols son salvajes pero reservados y por eso sólo salen durante la noche. Habitan con sus semejantes en sociables comunidades que siguen una jerarquía que no es fácil de entender. Preferentemente, viven

en montañas, estepas, regiones y bosques apartados, donde se alimentan de animales y plantas de todo tipo. Están dotados de muy buenas capacidades de visión, oído y gusto; tienen sólo cuatro dedos en los pies y cuatro en las manos, aunque, a pesar de su aspecto más bien parecido al de un animal, caminan sobre las plantas de los pies y tienen patas aptas para coger cosas. Su piel está recubierta de un pelo cuyo color va del gris azulado al marrón. Poseen grandes orejas, acabadas en punta y de su cara sobresale una gran nariz. En el rabo tienen mechones de pelo. Hay Trols de todos los tamaños y formas: pueden tener hasta tres cabezas y nueve colas; pueden alcanzar una estatura de varios metros aunque también se han visto algunos ejemplares de unos pocos centímetros de tamaño. Los Trols pueden llegar a tener un aspecto realmente terrorífico, aunque no son malignos, en todos casos torpes, toscos y descuidados. Cuando de vez en cuando les hacen cosas terribles a los hombres, suele pasar más bien de manera intencionada y por pura casualidad. Cuando por ejemplo una madre troll baña a sus hijos en un lago de montaña, puede ocurrir que, como trágico efecto secundario, se inunde todo un pueblo. Cuando un Trol se encuentra entre la espada y la pared es capaz de desarrollar una fuerza monstruosa y arrojar lejos de sí cosas y personas. Los Trols pueden vivir cientos o incluso miles de años; aunque no pueden vivir en cautividad. El oro es una de las debilidades de los trolls, que acaparan en cuevas subterráneas. Los trols también se enamoran de muchachas de cabellos de oro. Un Trol por puro amor, puede cegarse tanto como para cometer grandes errores, por ejemplo secuestrar al ser amado. Como un hombre celoso, la encierra en las montañas para poder disfrutar él solo de su belleza. Conceptos propios del lenguaje coloquial como «gracioso» (del alemán *drollig*), o «lárgate» (*troll dich*) derivan del nombres de este ser de la naturaleza y determinan esa naturaleza algo torpe, a veces poco habilidosa que caracteriza a los Trols.



**Troubadour:** Dragón francés que se mostraba como un príncipe y, en determinadas ocasiones, se transformaba en dragón.

**Trud, Drutt, Trudd:** Pertenecen a los Alptraumgeistenr (espíritus de las pesadillas). Se les conoce en las regiones bávaras y austriacas, así como en Schwabenland, en Franconia Media y en Sajonia (*véase* Alp y Druckgeister).

**Tuatha de Danaan:** Pueblo de la gran diosa, el pueblo de las hadas. Los niños del Danu o Danaan son conocidos en Irlanda y en zonas antiguamente pobladas por los celtas. Antes de llegar a Irlanda, habían vivido en las nórdicas Islas del Mundo (cerca de Grecia). No se sabe si han sido demonios, hadas elfo o humanos. Podían cambiar su aspecto a voluntad, dominaban todo tipo de magia



y las fuerzas de la naturaleza. Únicamente se aparecían a aquellos a los que consideraban dignos. Nunca envejecen ni mueren y podían cambiar libremente las dimensiones y niveles. En los mitos y leyendas de los celtas se les menciona a menudo y también se describen sus habilidades. // El pueblo de la diosa se remonta al tiempo del cambio paulatino de una estructura matriarcal (orientada a la madre) a otra patriarcal (orientada al padre); y surgió en todas las diseminadas agrupaciones de sepulturas o sepulturas en las colinas. Ejerció su influencia sobre los

acontecimientos del mundo y los rumbos del destino, tejiendo en secreto las visiones y la red secreta de los vínculos. De vez en cuando, algunos de ellos se mezclaban como hombres, entre los seres humanos, a fin de ejercer su influencia, pero después de que finalizara su período de tiempo, y tras haber llevado a cabo su cometido, desaparecían nuevamente en el mundo de abajo. Cuando adoptaban la forma humana, estaban dotados de una energía y una luz especiales y eran bastante independientes. // Sus residencias más conocidas se encuentran en New Grange, Knowth y Dowth junto a la curva del río Boyne. Aparecieron más tarde de nuevo en las tradiciones como Side, esos seres del Inframundo –el Fairy Folk– que vive en el interior de las colinas y cuevas.

**Turisas, Tursas, Turzaz:** Espíritu acuático finlandés. Protege sus bancos de peces de las redes de los pescadores. Cuando pasa al ataque, cabalga como un espantoso monstruo sobre un rápido de fuego.

**Tuwachuaa:** Para los indios Hopi, una serpiente de arena, guardiana de las esferas inferiores.

**Twan Deva:** Ángel de la naturaleza que supervisa la evolución de las especies dentro del elemento acuático.

**Twilvee:** Devas que se ocupan de los pájaros.

**Tylwyth Teg:** Pueblo de las hadas en Gales, Gran Bretaña.

# U

**Unicornio:** Conocido a través de leyendas y mitos. La descripción más antigua que se conserva de un unicornio procede de Ktesias, un médico griego que viajaba con el rey de Persia Artajerjes Mnemon II y su esposa la reina Parysatis. Por el año 400 a.C. escribió en su tratado *Indika* que en la India había unos veloces burros salvajes con cuerpo de color blanco y cabeza rojo oscuro y un cuerno puntiagudo en medio de la frente. Dicho cuerno tendría una longitud aproximada de medio metro, blanco en la base, negro en la parte central y rojo en la punta. Aquel que beba de un vaso elaborado a partir de ese cuerno, estaría protegido contra cualquier veneno, enfermedad y de toda impureza. Se mantendría puro y sano y nada podría afectarle. Estas y otras numerosas propiedades curativas le fueron atribuidas al retorcido cuerno del unicornio durante muchos siglos. Esta creencia llevó durante la Edad Media en Europa a que emergiera un comercio de recipientes para beber, que supuestamente estaban hechos de auténtico cuerno de unicornio. Sin embargo, más tarde resultó que la mayoría estaban fabricados de cuerno de narval. A lo largo de los siglos, el unicornio fue descrito de diversas formas, transformándose sin embargo –al menos en nuestra cultura– cada vez más, en un caballo blanco que lleva en su frente un retorcido cuerno que la mayoría de veces es de oro. // El unicornio es símbolo de pureza, inocencia, esperanza y de la Luz, y posee muchas facultades mágicas. Sin embargo, al unicornio no se le puede tener en cautividad. Son los animales de las Hadas y los Elfos, los cuales les amparan y protegen. No debe subestimarse el poder, la resistencia, la rebeldía, tozudez, ferocidad e indomabilidad de un unicornio, que sale especialmente a relucir cuando se le mete algo en la cabeza. Los unicornios pertenecen al Reino del Éter, a los sublimes Reinos de la Luz. Pastan libremente y tranquilos en los jardines celestiales. Aquel que cree en ellos y puede verlos ha encontrado una puerta donde se tocan los dos mundos. Los unicornios son difíciles de encontrar. Viven en los últimos rincones puros e inocentes de la Tierra. En leyendas y mitos se cuenta que únicamente pueden ser encontrados por vírgenes puras o por personas cargadas de responsabilidades si son puros de corazón. Debido a sus poderes mágicos, a las fuerzas oscuras, a los Señores y Señoras de la Oscuridad les gusta darles caza. Humberto Eco describe esto de la siguiente manera en su libro *El nombre de la rosa*: «Sólo se le puede capturar enviando a una virgen al bosque, cuyo casto olor le atrae de tal manera que se acerca a ella y apoya la cabeza en su regazo, ofreciéndose gustoso a la red de los cazadores. Ama la soledad». El manzano es el hogar del unicornio. Cuida objetos de gran valor contenidos dentro de una caja hecha de madera de cedro, y vela también por la antigua sabiduría y los tesoros de la alquimia. Matar a un unicornio significa perder la inocencia. A veces se perciben en la Naturaleza hadas acompañadas de unicornios. Juntos, purifican y desintoxican paisajes, lagos y ríos para que los seres de la Naturaleza que allí habitan puedan recuperarse de nuevo. Cuando un lago está contaminado, todos los animales de allí esperan a beber hasta que un unicornio ha purificado el agua con su cuerno. Los unicornios se han conver-





# V

**Vadatajs:** Demonio de Letonia con aspecto humano o de animal que intenta despistar a las personas en los cruces de caminos o en el bosque para que se pierdan y no lleguen a su destino.

**Vairgin:** Grupo siberiano de 22 espíritus celestiales. Representan los fenómenos del cielo (sol, luna, estrella polar...) y los puntos cardinales.

**Vamana (del sánscrito 'enano'):** En el hinduismo se le representa como un enano barrigón.

**Vampiros:** Seguro que algunos se preguntarán qué tiene que ver un vampiro con los seres de la naturaleza. La respuesta es que los vampiros existen también de muchas formas en la naturaleza, entre otras como seres deformes que roban su energía a otros. Existen muchas clases de vampiros: 1. Una especie de vampiro que ha sido creado por otro ser humano y que genera Elementales a través de pensamientos que, a través de repetidas cargas, desarrollan una vida propia. 2. Las almas de los fallecidos pueden ser vampiros. A veces, debido a adicciones, traumas o miedos pueden estar ligados a la tierra y no pueden abandonar los mundos inferiores. Intentan cubrir su carencia mediante otro individuo que entonces vive lo mismo. Se aferran desesperadamente a ellos y a su energía vital. Se mantienen en esta variación aferrándose por lo general a personas con las que en vida tenía una intensa relación. 3. Los vampiros también son una especie de demonios que causan males de los mundos inferiores, que originan una línea de evolución junto a la de los seres humanos. Pueden servirse de un cuerpo para atacar a personas y animales y chuparles la energía vital, lo que hacen por lo general mediante mordiscos y heridas. 4. Las personas vivas también pueden ser vampiros. Algunos abandonan sus cuerpos por las noches para dirigirse hacia sus víctimas y robarles la energía vital. Otros se han acostumbrado en la vida cotidiana a extraerle la energía a su prójimo, quejándose continuamente o criticándolo todo. Lo que es común a ambos es que ninguno está en la situación de unirse directamente a la corriente vital. 5. Seres oscuros que han aceptado un negocio con otras personas son otro tipo de vampiro. Cuidan los defectos y los oscuros, sombríos y peligrosos secretos de las personas y exigen como compensación su energía vital. 6. Los Greys, seres del espacio sideral son vampiros extraterrestres que interceptan la energía vital de las personas. // Historias y narraciones sobre seres vampíricos las hay en todas partes del mundo. En nuestras latitudes, Drácula es la clásica personificación de esta especie: con sus afilados colmillos les abre la yugular para chuparles la sangre. La sangre es energía vital. En la sangre está contenida la fuerza y la información sobre el alma. Por eso los seres demoníacos exigen a menudo, en un pacto con los seres humanos, una firma hecha con sangre. El cuello representa el intercambio entre energías a todos los niveles. Los vampiros se sirven frecuentemente del cuerpo de una persona o adoptan una forma de energía para extraerles la energía vital a sus víctimas. Igualmente, se les puede percibir bajo la forma de un animal como el murciélago o el hombre lobo o también como nubes oscuras y negras y niebla. Despiden a menudo un olor a moho, desagradable y destacable. El aire en su vecindad puede parecer espeso, con vapor, oscuro, gris y mortecino. Las personas poseídas por un vampiro parecen agotadas y sin fuerzas; su vista está cubierta y vacía; su



piel pálida parece a veces algo gris y a veces exangüe. Aquella persona que haya tenido un «contacto vampírico» se hiere a menudo intencionalmente y se inflingen pequeñas heridas de las que fluye algo de sangre. No lo olvidemos: nada sucede en la vida de una persona sin que haya por su parte una resonancia, una cuerda que puede recoger las vibraciones. Los vampiros, a menudo son invocados de manera inconsciente, por ejemplo mediante la ocultación de la propia expresión, de las propias debilidades y del sentimiento de carencia, deseos parciales, ansias insatisfechas y deseos insatisfechos. Hay que andarse con cuidado: una pérdida de energía constante o intensa debida a un robo de esa energía puede conducir a la enfermedad e incluso a la muerte.

**Varuna:** Señor de las aguas indio.

**Vibria:** Dragón que habitaba en una cueva del macizo de Sant Llorenç, cerca de la ciudad de Terrassa, en España. Se dedicaba a acosar pueblos, devoraba rebaños de ovejas y causaba grandes daños. El conde Guifré decidió ponerle fin a todo esto y emprendió un combate contra el dragón, al que venció después de una larga lucha. El dragón se estrelló de cabeza contra una montaña que, desde entonces, lleva el nombre de Puig de la Creu (la cumbre de la cruz). El conde fundó un monasterio de monjes en los alrededores de la cueva del dragón para que nunca más ningún otro dragón pudiera cometer sus excesos en esa región. La batalla del conde Guifré con el dragón fue reproducida para la posteridad en la Porta de Sant Iu (puerta de san Ivo), una de las puertas de la catedral de Barcelona. Dicha escultura todavía puede ser visitada hoy en día.



**Vila, Vilen:** Espíritus eslavos del viento y de los muertos. Según el lugar donde residen, hay Vilen de tierra, de bosque, de agua, de las nubes. A menudo aparecen bajo el aspecto de un cisne, un lobo, un caballo o un halcón. Se las describe como muchacha de extraordinaria belleza y de cabellos dorados, aunque con una doble naturaleza.

**Vishap:** Dragón armenio. Trae tempestad y puede mostrarse bajo el aspecto de un camello o de un mulo que se lleva las cosechas. Extiende una enorme red para capturar a sus presas. Quien moja una lanza en la sangre del Vishap se hace indestructible; el veneno actúa inmediatamente y es siempre letal.

**Vitore:** Seres de las casas bondadosos y portadores de fortuna en Albania. Se muestra como una serpiente pequeña y gorda, con piel de colores, y vive por lo general en los muros de las casas. Mediante su silbido anuncia sucesos tristes y felices en la familia.

**Vodjanoj:** Hombre acuático eslavo. Atrae a las personas hacia el agua para allí ahogarles. Sus lugares de residencia son los lagos, estanques y ríos. Aparece en forma de pez o de hombre con largos cabellos verdes y sólo viene a tierra para reposar.

**Vosegus:** Dios de los vosgos. Es responsable de todo lo que allí sucede.

**Vulkani:** Representantes femeninas de la clase superior de los espíritus del Fuego. Naturalmente pertenecen al Reino del Fuego y están emparentadas con las salamandras. Los Reinos de Fuego se localizan en los lugares más apartados del mundo de los humanos y allí se intensifica la parte demoníaca de los espíritus de la naturaleza. Las Vulkani son representadas a menudo como mujeres o muchachas, como damas extravagantes o frívolas. En general, son de una buena altura y de hermosa apariencia. A su manera, son impacientes, caprichosas, irritables, siempre están en movimiento, listas para luchar en cualquier momento, y ponen su libertad por encima de todas las cosas. Les encanta

pillar por pelear y no necesitan ningún motivo especial para liarse a golpes. Aparecen a menudo llevando los diferentes colores del elemento Fuego como el rojo, naranja y amarillo chillón, pero también el azul eléctrico del interior de las llamas desde el rojo oscuro hasta el negro. Son inquietas e inconstantes, como su elemento. No se apegan a ningún lugar. Se sienten a gusto allí donde crepitan las llamas. De la misma forma habitan en cráteres todavía activos, en incandescente magma, hornos calientes, rayos cargados y ocasionalmente en fuentes herméticas de electricidad. En los ascendentes vapores venenosos y del fuego de esos lugares miden sus fuerzas entre ellas. // Las Vulkani aman el fuego en todas sus formas. Así pues, se sienten en su elemento cuando hay incendios en el bosque o arden los matorrales. Extremadamente chillonas, extáticas y animadas por una fuerza salvaje, sólo tienen un objetivo: prolongar aún más el fuego. En las explosiones de fuego prorrumpen en chillidos de júbilo. En las brasas, ponen de relieve su absoluto entusiasmo en formas que cambian incesantemente. Lo principal es que la cosa avance. Calor, movimiento, caos, así es como se sienten bien. Se deslizan hacia abajo en pos de los rayos para atizar en fuego al final de éste. Cuanto más fuerte aticen las llamas y más luminosas y altas ardan éstas mayor es el éxtasis desenfrenado y extático de las Vulkani. Sin embargo, las llamas se extinguen, así que vuelven a las profundidades y esperan impacientemente hasta que la fuerza del fuego vuelva a llamarlas y alimentarlas. Las Vulkani evitan y temen el agua porque las disuelve. La tranquilidad, el silencio, la paz y la armonía son un espanto para las Vulkani. Las personas que han desarrollado un carácter pacífico y todo tipo de ángeles les ponen de los nervios y les provocan dolores de cabeza. Huyen de esa forma de energía. // El cometido de las Vulkani consiste en alimentar la irreprimible y salvaje fuerza y crear así movimiento e incalculable transformación. La materia no es un obstáculo para ellas. Las personas que juegan imprudentemente con fuego, especialmente los niños, las inducen a provocar incendios. Los pirómanos (enfermizos incendiarios) están ocupados con ellas. Si sienten afecto por alguna persona, están preparadas para refrenar su impetuosidad y para refinar su energía, aun cuando, ocasionalmente, sale a la luz su naturaleza original. Por amor pueden ser fieles y sinceras y entregan su calor de una forma equilibrada, dejando salir sólo de vez en cuando una pequeña «broma de fuego». ¡Pero cuidado aquellos que decepcionan a estos seres, porque para ellos hay riesgo de explosión!



# W

**Waldriderske, Rittmeije:** Alp y Druckgeister (*véanse* esas entradas) del Este de Frisia.

**Wallotes:** Pertenecen a las hadas del aire. Supervisan constantemente las corrientes de aire que fluyen que canales de aire, muchos de los cuales no percibimos.

**Wang-liang:** Espíritu de las montañas chino y también demonio del agua y del veneno. Provoca enfermedades y confunde a las personas imitando sus voces.

**Wasserholde:** Grupo de los elfos acuáticos, responsables de unas aguas determinadas.

**Wasserkoboldwinzlinge:** Nivel de desarrollo superior de los Meereströpfchen. Son de un tamaño sumamente grande y de una belleza irisada, de muchos colores. Les gusta moverse entre las flores, los arbustos y en casi todo el mundo vegetal. A veces se puede reconocer su delicado rastro luminoso en las sombras de las plantas.

**Watershee:** Elfo irlandés de las ciénagas, por lo general de género femenino. Es pequeña, delicada y posee unas finísimas alas. Atrae a los excursionistas con su inocente apariencia, su dulce canto o su magia, por ejemplo, produciendo luces de estrellas en ciénagas y pantanos. Una vez los excursionistas se acercan, la Watershee consume sus almas. Un amuleto consagrado, una cruz, una bendición, o similar puede ser de utilidad contra sus oscuras intenciones.



**Wechselbalg, Stocks:** Seres que se cambian por un niño de pecho humano y se atribuyen una madre humana. Un Wechselbalg es a menudo deforme, retrasado en su desarrollo, feo y eventualmente puede causar el mal en una casa. El mayor peligro de que un niño de pecho sea cambiado existe durante sus primeros seis meses de vida, mientras la madre aún es parturienta. // Se pueden encontrar cuentos y narraciones sobre los Wechselbalg en muchas historias y mitologías de muchos pueblos. Para la «gente pequeña» el nacimiento parecer ser un asunto complicado. Una vez han visto a su hijo recién nacido prefieren cambiarlo por un bebé humano. Existían antiguamente muchos rituales para proteger a un bebé humano de este intercambio, aunque no siempre funcionaban. No se sienten atraídos por el mundo de los humanos y, durante el tiempo que pasan con los seres humanos, se comportan a menudo de forma singular. Devoran, por ejemplo, enormes cantidades de comida y exigen incesantemente que les den de comer. Por lo general, no viven muchos años, tal vez dos o a lo sumo doce. Su capacidad de comprensión es limitada. A menudo tienen un único talento muy bueno, por ejemplo, pueden ser fantásticos músicos, sin embargo eso les viene de una antigua sabiduría insólita y asombrosa.

**Wicht:** Otro nombre para designar a los enanos y en algunas regiones también para designar a los duendes.

**Wichtel:** Figuran entre los pequeños pueblos de la tierra, a los que también pertenecen los gnomos, duendes, enanos y trolls y están bajo las órdenes del rey y del príncipe de los gnomos, así como de los poderosos guardianes de las riquezas de la tierra. Los Wichtel son responsables de todo aquello que afecta al reino de la tierra. Se ocupan de los pequeños animales tales como escarabajos, hormigas o gusanos entre otros. Ayudan a las piedras preciosas en



su crecimiento y las cuidan. Tejen las flores en toda su variedad y preparan el rocío. Conocen todas las plantas curativas y todas las fuentes de curación y llevan hasta ellas a las personas puras de corazón. Disponen de todos los poderes mágicos propios de los espíritus de la tierra (*véase* el capítulo Reino de la Tierra), aunque los utilizan para el bien y con ellos pueden obrar maravillas. Los Wichtel conducen las corrientes curativas y sagradas y las fuerzas de la tierra. Gracias a su amor la naturaleza consigue su verde y sano vestido de colores. De la misma manera se esfuerzan por el aura, el sano vestido de colores de los seres humanos. // Los Wichtel son los buenos habitantes de la tierra, los serviciales espíritus de la tierra, asociados también a los Heinzelmännchen. Los Wichtel se encuentran principalmente en la naturaleza y allí llevan a cabo cualquier tipo de labor. Los Heinzelmännchen, por el contrario, trabajan más bien en casas y otros edificios y les encanta trabajar estrechamente con los humanos. Los Wichtel ayudan en lo que pueden y les encanta tenerlos al alcance de la mano. Son aplicados, infatigables, honrados y felices con cualquier cosa. Les gusta trabajar en grupos grandes para darse apoyo mutuamente. Cantan y tararean alegres sus canciones mientras llevan a cabo su trabajo, al que se dedican con esmero. Ayudan de buena gana a los seres humanos en sus tareas cotidianas, aunque son de carácter reservado. Se dedican a una extraordinaria cantidad de cosas: ordeñan las vacas, dan de comer a los animales, riegan las plantas y ayudan en el campo. No quieren ninguna alabanza pero agradecen que se les deje comida y bebida. Les encanta la leche y el pan. Se dedican a aquello que los seres humanos les han enseñado, por ejemplo a preparar el queso. Frotan el mobiliario de la casa hasta dejarlo reluciente, especialmente los objetos de cobre, estaño y plata. Juegan con los niños y les consuelan cuando su madre está muy ocupada. Por la mañana despiertan a la gente y, por la noche, mecen dulcemente a los niños en su sueño, curan a los enfermos y les traen hierbas curativas. Los Wichtel hacen desaparecer los insultos, las maldiciones, la inmoralidad y la codicia. También son aptos para ahuyentar la perfidia y la infamia dirigida contra ellos. Dado que son fieles y apegados las despedidas les causan gran preocupación. // Los Wichtel son ordenados, limpios y visten cuidadamente y llevan gorros rojos con borla. Tienen una figura rellenita porque les gusta comer y beber. Son muy amigables y cuidan los contactos con los otros seres de la naturaleza. Se comunican a través del eco y sus rimas repetidas. Aparte, tienen su propio lenguaje aunque no les gusta revelarlo. Viven en redes de raíces, en cuevas, bajo grandes grupos de setas, entre piedras y rocas y en los jardines y casas que están bajo su protección. Determinadas fiestas de la naturaleza son sagradas para ellos ya que ponen en contacto a los seres humanos con los seres de la naturaleza y el cosmos. Como todos los seres luminosos esperan la invitación de las personas antes de acudir en su ayuda. Es una gran suerte tener Wichtel en casa para poder librarse de todas las preocupaciones terrenales.

**Wiedehopf:** Una especie de pájaro carpintero que a causa de su insólito aspecto es considerado un demonio y al que se invoca para fines mágicos. En su nido, pueden encontrarse piedras con las que uno puede hacerse invisible. Si una persona duerme sobre la piedra de un Wiederhopf puede encontrar cosas ocultas. Si se pone otro bajo la almohada puede desvelar todos los secretos. El Wiederhopf trae también la raíz saltarina, con la que se puede abrir todo, incluso las cuevas de tesoros de una montaña.

**Wiedergänger:** Muertos que por a causa de una deuda, una muerte no natural, porque a causa de un hechizo están vinculados a una persona o por otras razones debe vagar, la mayoría de las veces como «cadáver viviente»



o «no muerto». A los genuinos Wiedergänger pertenecen los muertos que visitan a las personas en sueños. Hacen que se acuerden de ellos o a veces les atormentan o quieren ser liberados de ese estado. Son muertos que aparecen como fueron en vida y se comportan como los vivos. Una posterior variación son los zombis (*véase* Zombi).

**Wolpertinger, Wilperting, Wimmerding:** Conocido principalmente en las regiones de Baviera, se supone que es un monstruo atroz del tamaño de un lobo y con afilados dientes que comete sus excesos en lugares apartados.

**Wondjina:** Espíritus australianos de las nubes y la lluvia. Revitalizan de nuevo el ciclo de la naturaleza una y otra vez. Cuando llegó a la tierra la época del sueño, los Wondjina se retiraron a sus cuevas y se encuentran representados en pinturas rupestres como seres de aspecto similar al humano. Allí donde su espíritu se sumerge en el agua se conserva su energía vital.

## X



**Xhind-i, Xinde:** Ser albanés, parecido a los elfos del que existe un género masculino y otro femenino y también los hay buenos y malvados. Se sabe cuando están cerca, porque se anuncian con el ruido de una puerta que se cierra o a través del titileo de la luz.

## Y

**Yaksha:** Ser hinduista, medio divino medio demoníaco y genio de la fertilidad y de la riqueza. Guardián de tesoros escondidos de plata, oro y piedras preciosas. Viven en lugares aislados y sombríos y molestan con sus ruidos a los monjes y monjas que meditan. Se le representa con barrigón y con piernas cortas y son tanto amigos como enemigos de los seres humanos.



**Yeti:** Hombre de las nieves, que según las descripciones de los sherpas (guías de las montañas) habita en las regiones altas de la montaña del Himalaya. Pertenece a los espíritus de la naturaleza de los lugares. Se le describe como un ser monstruoso, salvaje y peludo parecido a un mono humano. No dice ni pío y principalmente es nocturno. A menudo se descubren pisadas gigantescas en la nieve que le son atribuidas.



**Ying-lung:** Dragón chino de la marea, incapaz de volar. Origina vapores ascendentes que se condensan hasta convertirse en nubes de lluvia. Habita al sur del país y por eso allí llueve mucho.

**Ymir:** Gigante de las leyendas nórdicas a partir de cuyo cuerpo se han formado la bóveda celeste, la tierra, el mar, los ríos y los bosques.

## Z

**Zana:** Hadas albanesas y patronas protectoras de los héroes y también musas de las montañas. Recogen flores, bailan y juegan, atraen a las cabras y cantan por las noches en las fuentes.



**Zar Wodjannik:** Hombre acuático que vive junto con su mujer Zarin Wodjanniza, en

un palacio en el fondo del tranquilo y transparente lago cerca de Nowgorod (Rusia). Ama la música por encima de todas las cosas. Cuando suenan el tono de una canción rusa empieza a bailar y a saltar como loco, produciendo espuma en el lago. Se forman grandes olas y los ríos que entran se desbordan por la orilla. Cuando se le apacigua, el lago vuelve a estar tranquilo y transparente como si nada hubiera pasado.

**Zipacna:** Para los mayas es un gigante que provoca terremotos. Es el «creador de las montañas».

**Zlatorog:** Rebeco blanco con cuernos dorados que se menciona en las leyendas eslovenas. Es el cabecilla de un rebaño de rebecos blancos que en realidad son mujeres a las que él protege en cualquier situación. Si resulta herido de su sangre sale una hierba milagrosa que se llama Triglavrose. Con esta hierba se puede curar instantáneamente cualquier herida. A aquel que se apropia de los cuernos dorados le pertenecen todos los tesoros que vigila en una montaña una serpiente de cuatro cabezas. Si se le molesta, abandona el lugar inmediatamente junto con su rebaño, que entonces se transforma en una desértica región de rocas.

**Zmora:** Espíritu de las pesadillas de Kaszuby (*véase* Alp y Druckgeister).

**Zombi:** En los países sudamericanos y en Haití existe la idea muy extendida de que los zombies son muertos que han vuelto a cobrar vida. Esta idea coincide con la de los Wiedergänger de las regiones alemanas. Los Zombis son seres de aspecto desfigurado y espantoso, una especie de muerto viviente que han sido creados por medio de un hechizo, mediante veneno o mediante otras manipulaciones y que son utilizados por sus creadores como esclavos sin voluntad propia. Su modo de caminar es más bien pesado y apenas se puede entender lo que dicen. Despiertan de esa semiexistencia si se les da a comer sal. Entonces se vengan de aquel que los ha creado para luego desmoronarse. Los Zombis pertenecen al grupo de los elementales (*véase* Elementos).

**Zu:** Pájaro demoníaco acadio de la tormenta del viento del sur.



Este libro será tu acompañante cariñoso y eficiente en el camino hacia el descubrimiento del Reino Natural y todos los espíritus fantásticos que lo pueblan. Además de describir las distintas vías y posibilidades que existen para entrar en contacto con la esencia de la Naturaleza, cuenta con un valioso diccionario de seres naturales -hadas, elfos y gnomos-, un exhaustivo apartado de símbolos mágicos y todo tipo de detalles sobre las curaciones de la Tierra.

Antiguamente los seres humanos, el Reino Natural y el Reino de los Cielos estaban relacionados. Todavía hoy el hombre es un intermediario entre los distintos mundos y tiene la posibilidad de recuperar este vínculo. El saber se ha renovado con el paso del tiempo. Pero muchas personas aún desconocen cómo restablecer esta conexión con el todo. Para estas personas, y para todas aquellas que quieren reencontrarse con los amigos del mundo fantástico de su niñez, este libro, tan completo como una enciclopedia, podrá fácilmente convertirse en su mejor aliado.

*¡Abre tu corazón y podrás oír palpitar dentro de ti los latidos de la Madre Tierra!*

Jeanne Ruland recorre el mundo hace más de diez años como azafata de vuelo. A lo largo de este tiempo ha ido adquiriendo múltiples conocimientos sobre las distintas facetas de la creación. Descubrió ya de muy joven la guía e inspiración del Reino Invisible y con ello la increíble fuerza y plenitud que la vida tiene preparada para los humanos. Esto es lo que quiere transmitir a los demás a través de su obra.

978-84-9777-352-2

PVP 19'95 €

EDICIONES OBELISCO

Diseño y fotomontaje de cubierta: Enrique Iborra